

ТАКТИКА, РУКОВОДСТВА, ПРОХОЖДЕНИЯ, КОДЫ, СОВЕТЫ ПО ИГРАМ НА PC
ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ
АПРЕЛЬ 2005 (41) №4
+16 176 СТРАНИЦ
ЧАСТЬ ТИРАЖА КОМПЛЕКТУЕТСЯ DVD-ДИСКОМ
DVD
ОБЛОЖКА: EVERQUEST II
СОВЕТЫ МАСТЕРОВ
ARCANUM
DISCIPLES 2
EVIL GENIUS
GTA VICE CITY
MSFS 2004
PLANESCAPE: TORMENT
ROME: TOTAL WAR
SACRED
STARCRAFT
THE CHRONICLES OF RIDDIC
THE SIMS 2
ПРОХОЖДЕНИЯ И ТАКТИКИ
NBA LIVE 2005
АЛЬФА: АНТИТЕРРОР
КАРИБСКИЙ КРИЗИС
IMMORTAL CITIES: CHILDREN OF THE NILE
PSI-OPS: THE MINDGAME CONSPIRACY
VAMPIRE: THE MASQUERADE BLOODLINES
SCRAPLAND: ХРОНИКИ ХИМЕРЫ
ЛУЧШИЕ ДОПОЛНЕНИЯ
GALACTIC CIVILIZATIONS: ALTARIAN PROPHECY
HEROES OF MIGHT & MAGIC: IN THE WAKE OF GODS
ПИРАТЫ КАРИБСКОГО МОРЯ: КОРСАРЫ А&М
ВИРТУАЛЬНЫЕ МИРЫ
НОВОСТИ ВИРТУАЛЬНЫХ МИРОВ
LINEAGE 2
SPHERE OF DESTINY
WORLD OF WARCRAFT
ВЫБОР ВИРТУАЛЬНОГО МИРА
CD ВИДЕОТУРЫ НА ДИСКЕ
NBA LIVE 2005
WORLD OF WARCRAFT
www.lki.ru
ВОКРУГ ИГРЫ: ИСТОРИЯ КВЕСТОВ; ФАНТАСТИЧЕСКИЙ РАССКАЗ: БЕТА-ТЕСТЕРЫ
ИГРА НА ВЫСШЕМ УРОВНЕ
ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ
АПРЕЛЬ ▪ 2005
WWW.LKI.RU
9 771727 794008
05004


intel inside
HT
pentium 4

ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

№ 4 (41) 2005 АПРЕЛЬ

РЕДАКЦИЯ
Главный редактор
Андрей Ленский
Зам. главного редактора
Светлана Фаддеева
Редакторы
Анатолий Малин, Нина Белявская
Алексей Шуньков
Дизайнерская группа
Сергей Ковалев (арт-директор), Николай Никашин (дизайнер-верстальщик)
Программирование сайта и компакта
Денис Валеев, Ирина Сидорова, Ирина Овсянникова
Технический координатор
Изабелла Шахова
Корректор
Евгения Якимова
Почта
Татьяна Оболенская

ИЗДАТЕЛЬ
ООО «ТехноМир»
Генеральный директор
Азам Данияров
Редакционный директор
Денис Давыдов
Руководитель дизайнерской группы
Роман Грыныха

РЕКЛАМА И МАРКЕТИНГ
ООО "ИГРОМЕДИА"
Тел./факс: (095) 730-40-14
Менеджеры проекта
Юлия Однакова (*odnakova@igromania.ru*)
Дарья Новоторцева (*danja@igromania.ru*)
Менеджеры по рекламе
Светлана Лозовая (*svetlana@igromania.ru*)
Анна Глотова (*anna@igromania.ru*)
Максим Солодовников (*m_sol@igromania.ru*)
Александр Радченко (*radalik@igromania.ru*)
Руководитель PR-проектов
Николай Фролов (*nick@igromania.ru*)

ЭКСКЛЮЗИВНОЕ РАСПРОСТРАНЕНИЕ
ООО "АВИТОН-ПРЕСС"
Тел./факс **(095) 912-4408, (095) 911-2977**
Юлия Воробьева (*sales@igromania.ru*)
Ирина Ефимова (*efimowa@igromania.ru*)
Дмитрий Емельянов (*emelya@igromania.ru*)
Серьян Смакаев

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ
111524, г. Москва, ул. Перовская д.1 (Игромания) Тел./факс **(095) 231-2365, (095) 231-2364, (095) 730-4014**
e-mail журнала: ***post@lki.ru***
сайт: ***http://www.lki.ru***





Здравствуйте, уважаемые читатели!

Долгожданная революция совершилась: начиная с этого номера, часть тиража "Лучших компьютерных игр" выходит с **DVD**-диском вместо CD. Это позволит помещать на компакте намного больше видеотуров, дополнений, демо-версий и просто полезных программ. Конечно, для тех, кто не обзавелся пока DVD-приводом, сохранится и старый вариант — на нем будут самые важные материалы, например, тексты не вошедших в журнал руководств.

Впрочем, таких будет теперь меньше: ведь ЛКИ подрос еще на 16 страниц! В этот раз это позволило нам опубликовать целых **11** советов мастеров. Теперь такие размеры рубрики будут скорее правилом, чем исключением.

А вот "Игры своими руками" в этом номере нет. Не потому, что мы решили отказаться от своего начинания; просто делание доступного всем трехмерного движка — достаточно непростая задача, мы получили немало пожеланий и предложений и хотим по возможности учесть их. Поэтому с извинениями откладываем выход очередной статьи этой рубрики на месяц. Обещаем исправиться и... немного расширить тематику раздела в пользу тех, кого в игростроительстве привлекает не программирование.

Перечисляя главные статьи номера, начну, по традиции, с тактик и прохождений.

В этом месяце мы заканчиваем материал по **Vampire: The Masquerade — Bloodlines**. Эстафету у Рысявки принял Алексей Шуньков, который раскрыл все основные сюжетные ходы и задания игры в огромной 15-страничной статье. В это время Александр Тараканов подготовил описание одного из самых интересных и необычных боевиков последнего времени — **Psi-Ops**, похождений героя с парапсихологическими возможностями, а Вадим Милющенко занялся обаятельнейшим **Scrapland** — детективным боевиком на планете роботов.

Immortal Cities стал для нас сюрпризом: под личиной "обычного градостроительного" кроется весьма небанальная игра, подходящая к древней истории намного серьезнее, чем обычно принято. Ну, а успех **NBA Live 2005** был вполне ожидаем... хотя кто же знал, что он будет *настолько* велик?

Наконец, только что вышло две очень интересных отечественных разработки. "**Карибский кризис**" не только оправдал ожидания, но намного их превзошел. Нельзя сказать то же об «**Альфе**», но свои обещания по части реализма и стратегической глубины разработчики свято исполнили.

В разделе «Виртуальные миры» обратите внимание на ключевую статью рубрики: «**Как выбрать виртуальный мир?**». Это – давно обещанный мультиобзор сразу восьми популярнейших онлайновых игр – со сравнениями между собой и рекомендациями, какому типу игроков какая из них лучше подойдет.

Кроме того, мы продолжаем тему **World of Warcraft** – Тимур Хорев рассказывает о жизни подросшего персонажа. В следующем номере мы продолжим цикл, но уделим больше внимания техническим вещам – например, спискам квестов. Наш новый автор Сергей Зверев начинает цикл советов по **Lineage 2**. Ну, а Рысявка выдала заключительный материал по сетевой стратегии Sphere of Destiny.

Напоследок хотел бы упомянуть о нашем сайте. Как заметили многие из вас, его дизайн изменился. Это не случайно: там открываются новые рубрики и существенно расширяется состав старых. В частности, по многочисленным просьбам открылся раздел «**Игра своими руками**». А те, кто пожелает записаться в наш Клуб (подробнее о нем – через одну страницу) могут пройти там начальные испытания.

До встречи через месяц!

Андрей Ленский,
главный редактор

Журнал зарегистрирован Министерством Российской Федерации по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций. Свидетельство о регистрации ПИ № 77-14793 от 3 марта 2003 г.

Цена свободная. Отпечатано в UAB "SPAUDOS KONTURAI" Ltd, Литва. Печать компакт-диска: "CD Art".
Упакован: ООО "Пак-Пресс", тел.: (095) 967-1285 (склад), 8-916-241-5548

ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ 4(41) 2005

РЕКЛАМА

КЛУБНАЯ СТРАНИЦА

Итак, наш Клуб начал свою работу. На сайте появилась клубная страница и начаты испытания для вступающих в Клуб. А чтобы вы могли лучшепредставить себе, что нас ждет в будущем, в этом номере мы публикуем:



Клуб Интеллектуальных Компьютерных Игр создан для общения любителей и знатоков интеллектуальных компьютерных игр. Это площадка, на которой вы сможете обмениваться знаниями, задавать вопросы и получать ответы, демонстрировать свои достижения и просто встречать новых знакомых, разделяющих вашу любовь к интеллектуальным компьютерным играм.

Клуб сформирован на базе журнала «Лучшие компьютерные игры». Журнал ЛКИ и сайт ***www.lki.ru*** обеспечивают информационную поддержку деятельности Клуба, публикуют списки участников Клуба, результаты конкурсов, и т.п.

ТЕМАТИКА

Деятельность Клуба посвящена тем компьютерным играм, где есть над чем подумать — тем, которые проходят более одного раза, где много тактик, секретов, интересных возможностей. Тем, что заслуживают Советов Мастеров.

Мы не ограничиваемся рамками конкретного списка игр или игровых жанров. Основной критерий — игра должна давать пищу для ума и быть интересной участникам Клуба.

МЕРОПРИЯТИЯ

Клуб проводит различные мероприятия. Они бывают как периодическими — то есть имеющими даты начала и конца действия — так и постоянно действующими.

К периодическим мероприятиям относятся, например:

- Конкурсы
- Опросы и голосования
- Состязания и чемпионаты по компьютерным играм

■ ЭТО ВАЖНО: талисман у нашего Клуба уже есть — сова Кибера. А вот логотипа нет. Мы объявляем новый конкурс — предлагаем членам Клуба создать свой логотип Клуба Интеллектуальных Компьютерных Игр.

Постоянно действующие мероприятия:

- Тематические проекты, посвященные отдельным наиболее интересным играм, семействам игр и игровым жанрам на сайте и в журнале.
- Форум Клуба — особый раздел форума ЛКИ, предназначенный специально для участников Клуба.
- Текстовая онлайновая игра.
- Творческая мастерская.

Любой участник Клуба может предложить и провести свое мероприятие. Решение о включении мероприятия в программу Клуба принимает редакционная коллегия «ЛКИ», а в дальнейшем — комитет Клуба.

УЧАСТНИКИ

Участником Клуба Интеллектуальных Компьютерных Игр может стать любой читатель журнала «ЛКИ», прошедший

Вступительные испытания

Вступительные испытания состоят из 20 вопросов, за правильный ответ начисляется один балл.

Вопросы для каждого испытания подбираются случайным образом. Испытания считаются пройденными успешно, если набрано не менее 12 баллов.

Пройти испытания можно на клубной странице сайта ***www.lki.ru***. Те, кто испытывают трудности с доступом в интернет, могут получить пакет вопросов по почте. Для этого надо прислать соответствующую просьбу в почту журнала, не забыв вложить в свое письмо конверт с правильно и полностью написанным обратным адресом.

■ КСТАТИ: у каждого участника Клуба будет на клубном сайте личная страничка, где он сможет разместить свою фотографию и ту информацию о себе, которую захочет сообщить другим членам Клуба.

Опыт

За участие в мероприятиях Клуба участник получает очки опыта. Очки начисляются следующим образом.

- За работу, принятую на конкурс: от +1 до +3.
- За победу в конкурсе (а также второе и третье места, если они предполагаются правилами): от +5 до +100.
- За идею мероприятия, одобренную Комитетом: от +5 до +10.
- За проведение мероприятия от +10 до +30.
- За творческую работу (карта, рассказ, видеоролик и т.п.): от +1 до +50.
- За активное участие в жизни клуба в течение месяца: +2.
- За уникальные свершения — по обстоятельствам.

Ранги

Участник, набравший определенное число очков опыта, получает соответствующий ранг. Ниже приведен список рангов, по убыванию.

Ранг участника Клуба и полученный им опыт можно будет увидеть на нашем сайте.

Ранг	Необходимый опыт
Золотой Дракон	2000
Медный Дракон	1500
Красный Дракон	1000
Зеленый Дракон	750
Левиафан	500
Феникс	400
Единорог	300
Джинн	250
Грифон	200
Циклоп	160
Мантикор	120
Ифрит	75
Минотавр	60
Василиск	35
Химера	20
Виверна	10
Саламандра	5
Кобольд	новичок

Личной страничке вы сможете похвастаться отличительными значками, соответствующими вашему рангу. Наши художники сделали их специально для вас — с большим азартом.

КОМИТЕТ

Клуб возглавляет Комитет — в настоящий момент он представлен редакцией журнала «ЛКИ». По мере развития Клуба мы планируем приглашать наиболее творческих его участников.

Комитет Клуба Интеллектуальных Компьютерных игр:

- составляет план мероприятий Клуба;
- оценивает творческие работы участников Клуба;
- начисляет очки опыта за активное участие в жизни Клуба;
- вносит изменения в Правила Клуба;
- а также обеспечивает другие организационные моменты.

СКОРО В КЛУБЕ

Наш журнал продолжает проводить конкурсы. Теперь, помимо традиционных призов, победители и участники конкурсов смогут получать очки опыта Клуба.

ЗНАЕТЕ ЛИ ВЫ, ЧТО...

за опубликованный совет +1
за победу в номере +10
победителю года +50

КОНКУРС КРОССВОРДОВ

победителю +10
за второе и третье место +5

Автор кроссворда также получает за свое творение очки опыта — от 1 до 10.

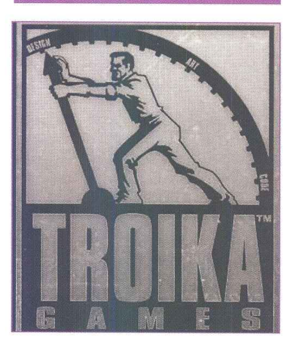
ГЛАС НАРОДА

Рассказы, присланные на конкурс, тоже могут принести своему автору очки — от 1 до 5.

В этом номере мы завершаем конкурс **«Найди ошибку»**, в майском и июньском номерах нам останется только подвести итоги прошедших туров — и теперь в журнале освободилось место для нового конкурса. Поэтому мы напоминаем вам о том, что **Конкурс на лучший конкурс** продолжается! Мы ждем новых замечательных идей. Идея конкурса-победителя принесет автору +10 очков, не считая премии за подготовку конкурсных заданий.



TROIKA БОЛЬШЕ НЕ МЧИТСЯ



Как бы это ни было прискорбно всем ценителям ролевого жанра, студия **Troika Games** действительно закрыта. Леонард Боярский, ее руководитель, назвал в качестве причины недостаточное умение вести бизнес-сторону своих проектов. Это похоже на правду: решение выпустить игру (**Vampires: The Masquerade — Bloodlines**) в один день с Half-Life 2, притом толком ее не раскручивая, да еще не вполне доделанную, трудно не назвать сомнительным.

Увы, несмотря на все достоинства диалогов и сюжета, игра продалась плохо: 72 000 копий, что для проекта таких масштабов — как слону дробина. **Arcanum** (первый проект «Тройки»), для сравнения, разошелся втрое большим тиражом.

Судьба ключевых сотрудников компании пока неизвестна. Хочется надеяться на лучшее, ведь такие сценаристы и игровые дизайнеры, как в «Тройке», на дороге не валяются. Есть, впрочем, сведения, что кто-то из них ушел в **Obsidian** для работы над **Neverwinter Nights 2**.

THE SIMS 2: НАЧАЛО ЭПИДЕМИИ?

В последнее время участились жалобы игроков на ошибки в коде **The Sims 2**. Поскольку волна жалоб после долгого спокойствия — дело необычное, было проведено тщательное исследование. Оказалось, что авторами программы была допущена «дырка», которую и эксплуатирует нещадно недобросовестная публика.

Дело в том, что игра дает возможность (и поощряет) выкладку в интернет и скачивание домов и других предметов собственного изготовления. А в эти дома может быть встроен код, делающий с игрой что-нибудь непристойное. А то и не только с игрой: ходят слухи, будто домики научились пакостить данные на жестком диске. Впрочем, это скорее относится к области баек.

А вот то, что скачанные игровые объекты способны не только модифицировать правила игры, но еще и размножать свой вредоносный код в игровых данных, — не слухи, а реальность. Ожидается выход специального Sims-антивируса.

CALL OF DUTY: БИТВА ЗА МОСКВУ

Анонсирована вторая часть **Call of Duty**, где — впервые в истории action-игр — нам предложат, помимо всего прочего, поучаствовать в битве за Москву. Конечно, дело этим не исчерпывается: по-прежнему налицо три кампании — русская, американская и британская, и в каждой немало миссий. Между прочим, теперь можно перепрыгивать от миссий одной кампании к другой: затрудняюсь понять, зачем это нужно, но забавно.

Основные усилия разработчиков сейчас сосредоточены на новом движке (сделанном самой **Infinity Ward**, а не лицензированном) и на том, чтобы придать игре побольше интерактивности и нелинейности: чугунные цепи скриптов, которые волокли игрока за собой всю первую часть игры, вызвали массу нареканий у игроков всех стран.

WARHAMMER 40000: ЗИМНЯЯ ВОЙНА

Вполне заслуженный успех **Warhammer 40000: Dawn of War** (игру даже включили в программу **World Cyber Games 2005**!) закономерно привел к объявлению дополнения — **Winter Assault**.

Главной новинкой по праву считается новая раса — **Imperial Guard**. Подробности сюжета пока не оглашаются, однако есть намеки, что в кампании наконец-то можно будет поиграть за *разные* расы. Этого очень не хватало оригинальной игре.

Конечно, это дополнение ни в коем случае не будет последним. Ведь в игровой системе **Warhammer 40000**, уже много лет разрабатываемой компанией **Games Workshop**, рас насчитывается больше десятка...

РЕСПУБЛИКА ОНЛАЙНА

Громкий, но не слишком удачный проект **Republic: The Revolution** собирается обзавестись продолжением. Правда, почему это именно «продолжение», не вполне ясно: новый проект, **Republic Dawn: The Chronicles of Seven**, собирается быть онлайновой игрой, действие которой происходит в космосе. Где имение, а где вода?

Помня, что обещаниям **Elixir Studios** безоговорочно верить не стоит, хотелось бы подчеркнуть самую интересную новинку игры. Игрокам предстоит «возродить нацию». Страна, за которую играют все игроки, в упадке после войны, все, что могло развалиться — развалилось. Нам предстоит ее оживлять.

Подход, скажем прямо, неожиданный. Во-первых, это означает, что игровой мир в процессе будет меняться (а не возвращаться постоянно к своему изначальному состоянию, как это сделано в абсолютном большинстве проектов). Во-вторых, у этой игры — что уж совсем странно для онлайна — может быть конец... В-третьих, это предполагает активную социальную жизнь — финансы, законы, охрана порядка, выборы, наконец... Разработчики, похоже, надеются здесь доделать то, что не удалось завершить в Revolution. Потому и «продолжение».

ЛКИ

В ДВУХ СЛОВАХ

Анонсировано новое дополнение к **The Sims 2: Nightlife**.

Легендарный разработчик игр **Питер Молине** стал кавалером ордена Британской Империи.

Starship Troopers перенесен на конец сентября.

Анонсировано дополнение к **«Периметру»**: **«Завет императора»**. Оно выйдет в самое ближайшее время.

Ролевая игра **The Roots** отложена на конец весны.

В начале лета выйдет **Codename Panzers Phase Two.**

Battlefield 2 отложен на июнь.

Dungeon Siege 2 перенесен на конец лета.



СЕРП И МОЛОТ

Жанр	
тактическая стратегия	
Создатели	
Нивал, Novik & Co	
На что похоже	
Операция Silent Storm	
Дата выхода	
2 квартал 2005	
Рейтинг надежд	

Хорошее качество программирования окупается: код можно использовать повторно, и необязательно — самому. Эту простую истину ниваловцы не только усвоили, но взяли на вооружение. Сперва была массовая стрижка купонов с «Блицкрига», теперь на очереди Silent Storm. Эта игра тоже вполне способна породить вал «игр на движке», и хочется надеяться, что, как и в случае с «Блицкригом», не все они будут серенькими подражаниями. Недавно мы писали о «Ночном дозоре», но это далеко не все.

Процесс размножения Silent Storm'ов находится в полном ведении и под контролем «Нивала»: по такому случаю даже создано специальное продюсерское отделение. «Нивал» будет, вероятно, выступать и как самостоятельный издатель.

О чем же будет проект под гордым названием **«Серп и молот»**? О тяжелой работе советского разведчика на германской территории после войны (на дворе — 1949 год). Начинается все с появления давно потерянной группы польских подпольщиков, а закончиться... закончиться может даже Третьей Мировой, если действовать чересчур грубо и привлечь внимание спецслужб США.



Игра анонсирована как ролевая, но, признаться, верится не до конца: «Нивал» объявлял ролевыми и «Аллоды», и «Демиургов» без особых на то причин. Если учесть, что при взгляде на скриншоты отличия от Silent Storm в глаза не бросаются, возникают опасения, что по жанру игра тоже уйдет не слишком далеко. Но, впрочем, причин для скептицизма немного.

В любом случае, не стоит думать, что «Серп и молот» — банальный клон. Что это не так, видно хотя бы по *отсутствию* структуры миссий: игровое пространство непрерывно (хотя новые части карты открываются постепенно). Более того, события происходят на карте и в наше отсутствие, и излишков свободного времени не предвидится.



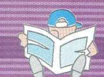
Также популируется активное задействование биографий и характеров персонажей, в том числе потенциальных спутников, с которыми можно разругаться и даже вступить в бой.

Будет продолжена обозначенная, но не реализованная в «Часовых» идея значимой одежды персонажа: его действительно будут встречать «по одежке». Как ни странно, до сих пор такого вроде бы очевидного элемента в ролевых играх не было: а все потому, что они обычно делаются по фэнтези-мирам, а там игроку не очевидно, какой костюм должен что означать. Если новинка приживется, вероятно, вскоре эту идею возьмут на вооружение многие.

Что до остального — движка, оружия, графики, боевой системы — полагаю, здесь комментарии излишни. **ЛКИ**







ЭПОХА ХИМЕР

Жанр
ролевая игра (онлайн)
Создатели
Epoch Studios
На что похоже
Lineage 2, World of Warcraft
Дата выхода
ноябрь 2005
Рейтинг надежд

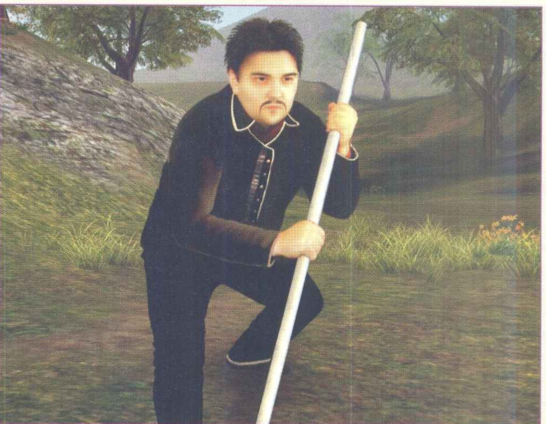

Не прошло и ста лет, как отечественные разработчики набрались смелости и решили бросить вызов признанным лидерам жанра online-RPG. Еще не так давно авторитет World of Warcraft казался незыблемым, а русскоязычный рынок плотно оккупировала «Сфера», не собираясь без боя сдавать позиций. Так что же вселило уверенность в коллектив киевской компании Epoch Studios, доселе известной разве что похождениями Блейка в эпической саге «Декаданс»?

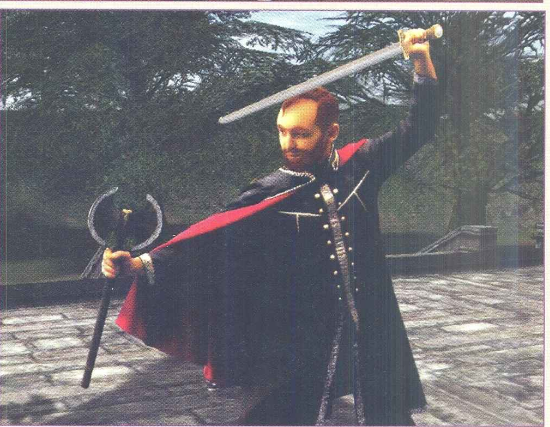
Главное, что отличает новинку, выход которой намечен на осень 2005 года, — реалистичная графика и физика. Согласитесь, достаточно немного игр сейчас могут похвастаться достоверностью динамики и взаимодействия объектов, а уж среди сетевых проектов эту деталь сложно переоценить. Колышущейся травы и развевающихся на ветру волос нам, правда, все равно не обещают, зато остальные стороны движка не должны заставить старика Ньютона вращаться в гробу.

Мир, где предстоит жить и общаться будущим завсегдатаям проекта, по традиции представляет собой цельный материк, окруженный океаном. Тринадцать крупных городов-замков служат родиной тринадцати расам. Помимо неизбывных эльфов и гномов, там встречаются даже такие экзотические создания, как тролли или вампиры. Что отрадно, люди представлены сразу несколькими расами: хотите поиграть в облике китайца или негра — нет проблем.

Модель «кармы», разумеется, перекочевала и сюда, надежно ограждая игроков от соблазна учинить беспричинную резню. Все города охраняются стражами, готовыми покарать подлого убийцу. Но вот еще одно новаторство: для любителей померяться силами с себе подобными предусмотрены рыцарские турниры и дуэли. Участие в них не приведет к пагубным последствиям даже в случае смерти, а особо удачливые бойцы имеют шанс выиграть уникальные вещи.

Ролевая сторона геймплея реализована с присущей отечественному разработчику любовью к импровизациям. Если верить анонсам, то разделения компьютерных персонажей на «монстров» и «квестовых личностей» не планируется в принципе. Поведение каждого NPC будет определяться многими факторами: там, где один сможет только прирезать злобную тварь и заработать опыт, другой поговорит и получит задание. Кстати, не предопределены и сами задания: они генерируются по ходу, исходя из политической обстановки на карте и наличия предметов на руках населения.





Сейчас продукт находится на финальной стадии опытной эксплуатации, семимильными шагами приближаясь к релизу. На определенном этапе тестирования была выявлена серьезная недоработка в модуле алхимии, что даже привело к частичной утрате данных сервера. Однако, по словам разработчиков, все проблемы устранены и не повлияют на окончательную дату выхода. Что ж, остается ждать осени и надеяться на лучшее.

ЛКИ



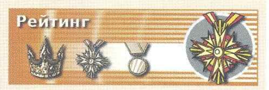
ХИТ ЗА ХИТОМ

АНАТОЛИЙ МАЛИН

SCRAPLAND: ХРОНИКИ ХИМЕРЫ

ЖАНР
боевик
СОЗДАТЕЛИ
Enlight Software Ltd
В РОССИИ
Акелла
НА ЧТО ПОХОЖЕ
GTA, Beyond Good and Evil

Рейтинг



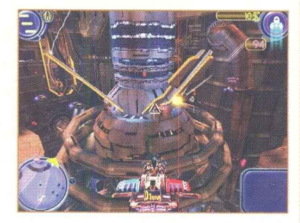
Планета Шелезяка. Полезных ископаемых нет. Воды нет. Растительности нет. Населена роботами.



Робот-репортер, говорите? Родившийся на помойке? Расследует убийство робота-архиепископа? По-моему, это заявка на конкурс «Самая безумная роль для игрока». Ах да, тут старина МакДжи приложил руку. Ну, тогда все понятно...

До конца так и не выяснено, какое отношение имел к разработке убийственного сюжета автор American McGee's Alice. Но судя по уму непостижимой атмосфере и сюжету — самое прямое. Вряд ли у нас появился еще один мастер такого рода: мир двух Америкенов не выдержит.

С жанром игры тоже не все так просто. Судя по сюжету, это что-то



вроде Beyond Good & Evil или Tron 2.0? Так, да не совсем. Это еще и боевик «свободы действий», по образу и подобию «Мафии» и Grand Theft Auto: мир отлично живет и без нас (а равно без покойного архиепископа), а наша забота — самим в нем выжить. Ведь журналист на Свалке (так переводится неофициальное название планеты — Scrapland) — самая последняя спица в колеснице, ноль без палочки, кому он интересен?

Итак, расследуем убийство робота. Простите, это как? Роботы вообще-то подвержены восстановлению, буде что с их корпусом случится. Да, но только если кое-кто не позаботится о том, чтобы уничтожить или забрать также и архивную копию из Базы Данных. А это далеко не всякому под силу...

Есть одна-единственная причина, по которой в рейтинге не стоит «Корона»: подкачал дизайнер миссий. Для такого роскошного сюжета в action-составляющей непростительно много повторов, порождающих порой откровенную скуку.

И все же, если в играх для вас беготня и стрельба — не главное, не пропустите Scrapland. Такого вы больше нигде не увидите. До второй части, по крайней мере.

ДОСТОИНСТВА
стиль, юмор, сюжет, свобода
НЕДОСТАТКИ
одинаковые миссии

ПЬЕДЕСТАЛ ПОЧЕТА

1	NBA LIVE 2005
2	SCRAPLAND: ХРОНИКИ ХИМЕРЫ
3	КАРИБСКИЙ КРИЗИС
4	PSI-OPS: THE MINDGATE CONSPIRACY
5	IMMORTAL CITIES: CHILDREN OF NILE
6	6. АЛЬФА АНТИТЕРРОР

NBA LIVE 2005

ЖАНР
спортивный симулятор
СОЗДАТЕЛИ
Electronic Arts
НА ЧТО ПОХОЖЕ
NBA Live 2004

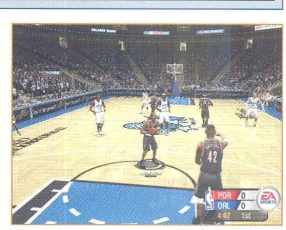
Рейтинг



Вот и еще одна серия от EA Sports вырастает на уровень, которого стоит держаться. Жаль, что в процессе едва не потеряли клавиатуру (а скоро совсем потеряют), но в остальном...

Да-с, теперь играть в NBA Live с клавиатурой (а не джойстиком) — примерно все равно что играть в баскетбол на деревянной ноге. Возможно, да, но очень





сложно. В новой пятилетке EA планирует привязать свои спортивные игры к консольно-джойстиковой схеме целиком, и это — один из этапов большого пути.

Ну да ладно, джойстик, в конце концов, стоит не так уж много. Зато посмотрите, как отработана техника приемов! А модели — включая не только лица, но фигуру, татуировки и даже характерные движения?

Бывают «коронованные» игры, которые потрясают основы. А бывают — такие, где не к чему придраться. Вот эта — как раз из таких.

ДОСТОИНСТВА
динамика, графика, анимация, режим Dynasty
НЕДОСТАТКИ
мало нового

ЧТО ОЗНАЧАЮТ НАШИ РЕЙТИНГИ

ДЛЯ УДОБСТВА ЧИТАТЕЛЕЙ МЫ В ЛКИ НЕ ДЕРЖИМ ЦЕЛОГО НАБОРА ОЦЕНОК ДЛЯ КАЖДОЙ ИГРЫ, А СВОДИМ ВСЕ К ОДНОЙ ОЦЕНКЕ ИЗ ТРЕХ: КОРОНЕ, ОРДЕНУ ИЛИ МЕДАЛИ.



Корона — безусловный шедевр. Идеальное исполнение; несомненный лидер в своем жанре. По десятибалльной шкале примерно соответствует цифрам от 9 до 10 баллов. Недостатки настолько малы, что их и заметить-то непросто.



Орден — отличная игра, рекомендуется всем ценителям жанра. Достойное исполнение в сочетании с оригинальными идеями; или, возможно, просто композиция всего лучшего, что есть в жанре. Примерно соответствует 8-9 баллам.



Медаль — хорошая игра, заслуживает внимания. Однако не лишена недостатков. Возможно, оригинальные идеи подпорчены недочетами в реализации, или уровень достойный, но идеи не слишком новы. Соответствует 6-8 баллам.

КАРИБСКИЙ КРИЗИС

ЖАНР
стратегия (RTS/тактика)
СОЗДАТЕЛИ
1С, G5 Software
НА ЧТО ПОХОЖЕ
Блицкриг, Противостояние 3, War Inc.

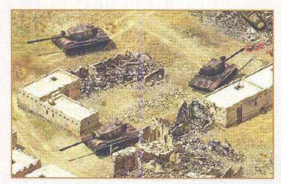


У Блицкригушки — три сына: старший — так себе детина, средний — ничего мужик, ну а младший — просто шик...

Кроме шуток: всякий знает, что «Блицкриг» породил гигантскую атаку клонов, сделанных на его же движке; некоторые удались ничего, другие — только для фанатов, но у всех отличия от оригинала надо было искать с лупой. Сегодня же перед нами первое дите, которое никак нельзя назвать «набором миссий к «Блицкригу»». Зато можно назвать отличной игрой.

«Кризис» отличается от родителя даже внешне: графика покрупнее, непохожие ландшафты. Но гораздо интереснее то, что структура кампаний не «зашита» в игру намертво: можно выбирать участок для очередной боевой операции.

Конечно, новинка-то с седой бородой, как у старика Хоттабыча: такое было в War Inc., а если совсем честно, то и в Dune 2 (хотя там выбор большой



роли не играл). Но для «Блицкрига» подход новый и свежий, меняющий всю игру. А вкупе с ростом опыта и уровня отрядов получается совсем другая картинка. Считаться с потерями приходится куда больше. А главное, появляется необходимость *заранее планировать* операцию. То есть теперь слово «стратегия» в графе «жанр» стоит по праву. В случае «Блицкрига» и прочих с этим можно поспорить.

Разумеется, в первую очередь игра привлекает внимание темой: наконец-то **не** Вторая Мировая! Другой, местами фантастический сюжет, другая техника, незнакомые битвы и театры военных действий.

Спасибо, разработчики, что, когда вам посоветовали сделать игру по суперпопулярной теме Второй Мировой (а вам наверняка это предлагали!), вы ответили твердым отказом. Ходить строем хорошо только на параде!

ДОСТОИНСТВА
возможность самому планировать кампанию, рост войск в уровне, оригинальный сюжет, реалистичность
НЕДОСТАТКИ
сходство с аналогами

IMMORTAL CITIES: CHILDREN OF THE NILE

ЖАНР
стратегия-менеджер (RTS)
СОЗДАТЕЛИ
Tilted Mill Entertainment, Myelin Media
НА ЧТО ПОХОЖЕ
Caesar 3, Pharaoh, Zeus: Master of the Olympus



Народ — это что-то вроде стада: пока есть вода и пища, они никуда не денутся, а если чего не хватит — зачахнут или сбегут. Знать — это тоже такое стадо, только им нужно вино и всякие разности. Вы все это знали? Поскорее забудьте.

Immortal Cities — уже второй в сегодняшнем выпуске «клон, который не клон». Многие не купили его просто потому, что не ожидали ничего принципиально нового после толпы «фараонов» и «цезарей» — и совершенно зря.

Дело в том, что Египет по версии дебютанта-разработчика Tilted Mill — гораздо более сложная и интересная структура, чем принято изображать в играх-менеджерах. Народ здесь — не просто клиенты, которых надо обслужить, а деятельная и целостная система, каждое звено которой зачем-то нужно и выполняет какую-то функцию. Более того, они взаимосвязаны: если есть у нас некий египтянин-каменщик, то у него, скорее всего, есть вполне конкретная супруга, которая готовит еду и обеспечивает мужу достойный отдых (а также прирост семейства). Не станет супруги — голодный, злой и усталый муж будет очень погано работать. Этакие макро-Sims в масштабах древней империи.

Видные граждане — вовсе не паразиты: они обеспечивают порядок и своевременное поступление налогов. Есть еще *много* разнообразнейших сословий: есть фермеры, а есть вольные хлебопашцы, есть артисты, бродяги, исследователи...

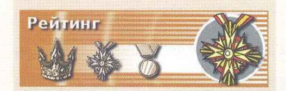
Увы, модель эта настолько многогранна, что временами порождает странные эффекты вроде массового исхода (евреев?) или загадочного бойкотирования всем окрестным населением того или иного магазина либо больницы. Но это, в конце концов, *первый* проект Tilted Mill. Я уже жду продолжения.

Все хорошо — это не когда все сыты, а когда растет государственный престиж. Этот самый престиж — выигрышные очки и что-то вроде игровой валюты. Что-то мне эта идея напоминает, а?

ДОСТОИНСТВА
своеобразие, стратегическая глубина
НЕДОСТАТКИ
графика, странное поведение ИИ

PSI-OPS: THE MINDGATE CONSPIRACY

ЖАНР
боевик (от третьего лица)
СОЗДАТЕЛИ
Midway
В РОССИИ
Новый диск
НА ЧТО ПОХОЖЕ
Half-Life 2



Вы думаете, ящик должен стоять здесь? Тогда почему он тут не стоит? Плохо думаете, должно быть. Вот я думаю, он сейчас загорится...

Физик у нас уже был героем боевика, теперь на очереди... хм... мыслитель. Псионик. Которому, конечно, порядку ради предлагаются и автоматы в качестве оружия, но легче всего пробивать стены собственной головой. Бесконтактным методом.

Наш герой вооружен телекинезом, пирокинезом, ясновидением, наконец — ментальным контролем. Оружие, прямо скажем, не вполне обычное, хотя аналоги всему в играх есть (телекинез — подросшая и возмужавшая гравипушка). Но в таком комплекте оно более чем успешно заменяет традиционные стволы и лезвия.

Одного этого оказалось достаточно, чтобы игра получила совершенно необычный, собственный вкус. И несмотря на легкие травмы при конвертации с приставок на родимый PC (да-да, увы, проект мультиплатформенный и исходно приставочный, а это редко кому проходит даром), нет ни малейших сомнений: перед нами, во-первых, хит, во-вторых — родоначальник новой серии, в-третьих — образец для будущего клонирования.

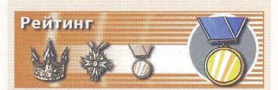
Ведь, как ни крути, потенциал «классической» схемы боевика близок к исчерпанию. Поразить мир становится все сложнее. Несмотря на многомиллионные бюджеты и доходы, жанр action сегодня в полной парадной форме и под фанфары шагает к пропасти (которой может достичь лет через 5-7). Если не станет побольше Psi-Ops'ов. Не тех, кто их копирует, а тех, кто, как и они, пойдут своей собственной дорогой.

Почему бы теперь, к примеру, не сделать полноценный магический боевик? Со времен Hexen такого не было. Сколько бишь годков прошло?

ДОСТОИНСТВА
оригинальность, атмосфера, черный юмор
НЕДОСТАТКИ
сохранение в заданных точках, недостаточно сбалансированные уровни

АЛЬФА АНТИТЕРРОР

ЖАНР
тактическая стратегия
СОЗДАТЕЛИ
МиСТленд-ЮГ, Руссобит-М, Games Factory Interactive
НА ЧТО ПОХОЖЕ
Jagged Alliance 2, Laser Squad Nemesis



Вот уже два часа мы лежим в засаде, передвигаясь изредка и по чуть-чуть. В прошлой жизни нас уложили у вон того колодца. В позапрошлой — еще около дороги. Но теперь мы умнее. Скоро терпение будет увенчано блестящим успехом... сволочь, откуда он тут взялся? Loading...

Нам обещали игру сложную и реалистичную. Не соврали. Особенно по части первого. Вариантов — множество, простор для тактической мысли гигантский. И при этом цена ошибки — час игрового времени, а то и три-четыре...

Фокус в том, что во имя святых принципов hardcore gaming'а сохранение внутри миссии запрещено как класс. Вообще-то это не внове: в Silent Storm оно тоже было только на низшей сложности (и лишь в «Часовых» дали настроить). Но вот только в Silent Storm миссии были покороче и значительно легче. И ошибка не так часто делалась фатальной.

Дополнительная хитрость в том, что вместо привычной для тактик системы перехвата появился одновременный ход: сперва всем командуем, что делать, потом все команду исполняют. Эта прогрессивная система взята из Laser Squad Nemesis и пока что не вошла в моду. Дело в том, что ее очень трудно реализовывать: в нашем случае это привело к тому, что игрока стимулируют действовать невообразимо медленно. Поспешишь — начнешь миссию сначала. Хорошо для стратегии, но очень плохо для динамики.

Поэтому не удивляйтесь, если увидите низкие оценки «Альфы». Она — только для тех, кто превыше всего ценит богатство выбора, реализм — и кого при этом не смутит сценарий. Игры по современной реальности не зря делаются так редко.

ДОСТОИНСТВА
многообразие способов прохождения, реализм
НЕДОСТАТКИ
куча ошибок, нет обучения, нет сохранения





ВАДИМ МИЛЮЩЕНКО

ЖАНР
action
СОЗДАТЕЛИ
Enlight Software Ltd
В РОССИИ
Акелла
НА ЧТО ПОХОЖЕ
GTA, Beyond Good and Evil
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
PIII-1000MHz, 256MB, 32MB video
МУЛЬТИПЛЕЕР
4 человека
СКОЛЬКО ДИСКОВ
2 CD
САЙТ ИГРЫ
www.scrapland.com

Рейтинг



Scrapland: Хроники Химеры

Scrapland — очередной шедевр мастера безупречного стиля и атмосферы в игре — Американа МакГи. Он — человек, безусловно, талантливый — сумел вдохнуть жизнь в каждого робота, населяющего Химеру. Химера — мир роботов, место, где разворачиваются основные события игры. Главный герой — робот Ди-Тритус — прилетает на эту планету в поисках работы, друзей, любви — словом, обычного механического счастья. Но судьба вносит свои коррективы в планы героя. Он случайно попадает в цепь загадочных событий, а так как другой работы, кроме репортера (привет, Джейд из Beyond Good and Evil!), Ди-Тритусу на Химере не нашлось, он вынужден взяться за опасное редакционное задание. Теперь только он может выяснить, кто убил архиепископа Химерии — самую влиятельную фигуру планеты, а главное — зачем? Ведь полиции до этого, похоже, дела мало. Да и сама полиция вовсе не так чиста, как этого следовало бы ожидать... В общем, как и в вышеупомянутой Beyond Good and Evil, информация на Химере — деньги. И деньги большие.

Но не зря западные издания прозвали Scrapland «Механический Grand Thief Auto». Игра кроме основной сюжетной линии обладает огромным простором для деятельности игрока. В принципе, и без сюжета Scrapland стала бы хитом. Потому что игровой мир действительно — за что спасибо разработчикам, не обманувшим нас, — живет собственной жизнью. Караваны транспортных судов бороздят просторы мегаполиса, полицейские ищут правонарушителей, то тут, то там появляются новые виды заработка. Химера живет и процветает, и роль игрока в этом мире — ничтожна. Да, только вы можете раскрыть самое загадочное преступление в истории города, но и без этого можно найти способ прославить свое имя. Станьте рьяным борцом против полиции и торговых организаций или, наоборот, присоединитесь к ним, дабы уничтожить отбросы механического общества. Множество возможностей делает Scrapland игрой уникальной. А если прибавить к этому практически безупречную графику и великолепный дизайн — МакГи действительно гениален! — то получится игра, в которую хочется не только играть, но и жить в ней. День за днем. Добро пожаловать в мир роботов! Отныне это ваш мир!

Проходя основную сюжетную линию, вы не будете в трудных местах игры в одиночестве ломать над ними голову — вам всегда на помощь придет карта и подсказки союзников. Поэтому мы решили не ломать интригу этой детективной истории и в этом руководстве остановимся на том, что вам действительно будет необходимо. Итак...

В этом же руководстве вы найдете:

- описание интерфейса и управления;
- характеристики умений главных героев и рекомендации по их использованию;
- сведения обо всех районах Химеры;
- описание всех видов оружия и советы по его использованию;
- информацию о модификации оружия;
- способы заработка денег в игре;
- как скрыться от полиции на оживленных трассах города.

ИНТЕРФЕЙС

Главное, что вы должны помнить: в *любой* момент игры вы можете поменять ее сложность. Для этого достаточно нажать на Esc и выбрать соответствующий пункт в меню игры. Сложность варьируется от «Легко» до «Сложно». Я проходил ее как на уровне «Нормально», так и на уровне «Сложно». В Scrapland сложность влияет на два аспекта игры: бдительность полиции и легкость зарабатывания денег. То есть если на уровне «Нормально» вам не составит большого труда удрать от полиции, а та, в свою очередь, через пару минут начисто забудет о вашем существовании, то на уровне «Сложно» вам будет крайне проблематично уйти с места преступления незамеченным. Я вам советую для начала поиграть на уровне «Нормально» и только потом, когда уже будете неплохо ориентироваться в игре, перейти на более высокий уровень. Иначе есть риск потеряться в огромном мире Химеры и утратить к игре всяческий интерес.

Теперь немного об управлении. Базовую раскладку клавиатуры вы видите на этой странице. Я же хотел бы заострить ваше внимание на интерфейсе.

В верхнем правом углу экрана находятся следующие показатели: **количество денег**, дополнительных **жизней**, **энергии** корабля или робота (в зависимости от того, находитесь вы в воздухе или нет). В центре находится **индикатор ускорения корабля**. Когда двигатели на миникартинке начнут мигать, вы можете нажать правую кнопку мыши, и корабль увеличит свою скорость примерно в четыре-пять раз.

В правом нижнем углу находится экран, на котором появится ваш **собеседник**, как только вы с кем-то заговорите.

Внизу посередине расположилось **диалоговое окно**. Здесь вы



Когда зеленый свет, бьющий из глаза наблюдателя, меняется на желтый, это значит, он вас в чем-то подозревает. Пора делать ноги!

УПРАВЛЕНИЕ РОБОТОМ И КОРАБЛЕМ

Действие/оружие	Раскладка клавиатуры
Вперед	W
Назад	S
Влево	A
Вправо	D
Поворот влево	Мышь
Поворот вправо	Мышь
Смотреть вверх	Мышь
Смотреть вниз	Мышь
Бежать	Левый Shift
Действие	Левая кнопка мыши
Особая атака	Пробел или средняя кнопка мыши
Ускоритель для корабля	Правая кнопка мыши
Огонь с корабельных орудий	Левая кнопка мыши
Следующее оружие	Колесико мышки вверх
Предыдущее оружие	Колесико мышки вниз
Лазер	1
Вулкан	2
Разрушитель	3
Тесла	4
АТРС	5
Рой	6
Инферно	7
Захват вражеского корабля	E
Прицелиться во вражеский корабль	Q

сможете прочитать ответ вашего собеседника (если что-то не расслышали или недопоняли), а также выбрать интересующий вас вопрос и задать его соответствующему роботу.

В левом нижнем углу экрана находится **карта** Химеры — очень важный объект! Во-первых, она поможет вам ориентироваться по ней в городе, так как заблудиться здесь проще простого. Во-вторых, внимательно следите по ней за местонахождением полиции, а также углом зрения соответствующих роботов. Это поможет вам скрыться с места преступления незамеченным. В-третьих, поглядывайте на индикатор справа от карты. Как только он превратится из синего в красный, делайте ноги! За вами начинает охоту полиция Химеры! Как только опасность минет, индикатор вновь посинеет, а через несколько минут и вовсе исчезнет с экрана.

В верхнем левом углу вы найдете индикатор, меняющийся в зависимости от того, находитесь вы **в воздухе** или нет. Когда вы бороздите воздушные просторы Химеры, он показывает, какое оружие и какие модификации снарядов вы используете и сколько у вас осталось зарядов. В здании — высвечивает тип суператаки вашего робота и количество атомных батареек. Атомные батарейки позволяют произвести несколько суператак кряду. Он также показывает, как быстро ваш герой восстановит энергию для повторения атаки.

Нажатием F1 вы вызовете ваш походный дневник. Здесь записываются не только ваши текущие задания — еще есть страничка, посвященная ставкам Безумного Игрока, и отдел, где хранятся чертежи различных кораблей.

ЧУДЕСА МЕХАНИКИ!

Говоря о роботах, предлагаю разделить их на две группы. Первая — те, в кого вы можете превращаться, подключившись к Великой Базе Данных (далее — ВБД). Таких роботов пятнадцать: Ди-Тритус, полицейский, медбрат, банкир, степлер, наблюдатель, мэр, вооруженный полицейский, епископ, посыльный, чиновник, Бетти, Берто, шеф полиции и главный банкир. Теперь о каждом из них подробнее.

Ди-Тритус



О Ди-Тритусе можно говорить часами. Это один из самых ярких героев игры (не зря же он главный?). Интересна история появления Ди-Тритуса. Легенда гласит, что он создал себя сам в одном из отдаленных уголков бескрайней Вселенной. Каким образом ему это удалось и как это вообще возможно, разработчики скромно умалчивают. Позже Ди-Тритус построил космический корабль и отправился на поиски своей судьбы. Дальше вы знаете... У героя есть своя суператака: ускорение. Причем «то еще» ускорение! Ди-Тритус способен проходить сквозь других роботов, уничтожая их при этом. Благодаря этой суператаке вы можете неплохо подзаработать. Лучшие цели: банкиры, епископы и полицейские. Эта троица редко ходит с пустыми кошельками. При этом обратите внимание — встреч с теми же полицейскими вам лучше избегать: они любят отнимать у обычных роботов деньги. Вам также стоит помнить, что применение суператаки, ведущей к смерти другого робота, противозаконно — за вами тут же начнет охотиться полиция. Поэтому продумайте путь к отступлению.

Полицейский



Не самые приветливые обитатели Химеры. Возможно, потому, что их главная цель в жизни — обогащение за счет других роботов. Полицейский может потребовать взятку у любого робота на планете, достаточно лишь остановиться перед выбранной целью, применить на ней суператаку — и вот уже ваш счет пополнился несколькими сотнями долларов. Однако не советую связываться с епископами — они относятся к своему «золотому запасу» еще трепетнее вас, и выманить у них деньги — задача непростая. А если вы проделаете эту операцию несколько раз кряду — то, вполне вероятно, получите вооруженный отпор. Полицейские наделены большой властью и управляют мощными кораблями, но в своей сути — низки и тщеславны. Они так боятся проиграть бой, что все время патрулируют город небольшими группами по 3-7 машин. Перед смертью они обычно грозят врагу скорой расправой, хотя довести свои угрозы до логического конца получается не у многих.

Медбрат



Весьма полезные роботы. Изначально они были созданы для того, чтобы перезагружать программы главного процессора роботов, лечить их от травм, причиненных бластерами или лазерами. Но со временем медбраты превратились в эффективных убийц, способных с легкостью уничтожить практически любое механическое существо Химерии. Благодаря большому молоту они незаменимы в ситуациях, где нужна грубая физическая сила. А так как полиция относится к ним много спокойнее, чем к Ди-Три-



Картина маслом: епископ против своры полицейских. Делаем ставки?

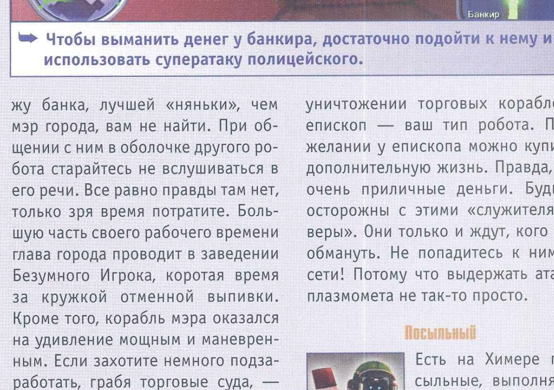


Суператака Ди-Тритуса не только выглядит потрясающе, но и денег приносит немало.





С помощью подобных передатчиков вы можете поговорить с большинством жителей Химеры.



Чтобы выманить денег у банкира, достаточно подойти к нему и использовать суператаку полицейского.

тусу, то им и вовсе нет замены. Однако стоит всегда помнить, что главным соперником медбрата всегда был кроха степлер. Поэтому нападать на этих роботов-малышей я вам не советую. Они хоть и маленькие, но могут причинить много неприятностей медбрату. Некоторые особи и вовсе способны уничтожить вашего подчиненного. Степлеры берут не столько силой, сколько ловкостью и числом.

Банкир



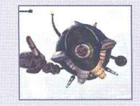
Крайне отрицательные персонажи. Одного взгляда на их физиономии достаточно, чтобы понять — держаться от них нужно подальше. Так оно и есть — если вы играете за любого робота, кроме полицейского. Но если на каком-то этапе вы выбрали служение Фемиде, то можете не бояться этих проныр — более того, вы можете использовать их, если вам срочно нужны деньги. Банкиры владеют искусством выманивать их у своих сородичей с подозрительной легкостью. Соответственно, если вы играете банкиром — не советую вам приближаться ко всем видам полицейских. Эти парни ему не по зубам. Лучше остановиться на епископах, степлерах, чиновниках и других менее агрессивных роботах. У банкиров есть собственные корабли: «Жадины». Это мощные и маневренные суда. Не премините ими воспользоваться! И главное правило, которое надо помнить, общаясь с банкирами: никогда не поворачивайтесь к ним спиной! Иначе потеряете часть своих сбережений.

Степлер



На первый взгляд — самые ненужные роботы в игре. Толку от них действительно немного. Но есть на Химере места, куда могут пробраться только такие вот маленькие конструкции. Кроме того, степлеры отлично справляются с атаками некоторых роботов — таких, как, к примеру, медбрат.

Наблюдатель



Наблюдатели — эдакие «стукачи» Химеры. Эти роботы все про всех знают, все видят и обо всем готовы сообщить куда следует. Они патрулирует коридоры всех зданий Химеры, отслеживая роботов, совершающих противозаконные действия. Если они заметят, как вы превращаетесь в другого робота или, к примеру, кого-то пытаетесь ограбить — тут же сообщат об этом вооруженным полицейским, а те не оставят от вас и следа. Поэтому с наблюдателями надо вести себя предельно осторожно, стараясь не попадать в поле зрения их всевидящего глаза. Так как главный талант наблюдателей — доносить на кого-то, вы вполне можете ими воспользоваться, убирая с дороги ненужных вам роботов. Достаточно превратиться в ВБД в наблюдателя, а затем воспользоваться его суператакой и указать на вашего недоброжелателя. Остальное — дело техники. Полицейский патруль прибудет через несколько секунд. Если в каком-нибудь здании Химеры вам придется убегать от наблюдателя, постарайтесь найти укромный уголок недалеко от дверей в город. В крайнем случае — вы всегда сможете покинуть опасную зону.

Мэр



Один из самых комичных героев игры. Этот трутень достиг вершины политического «айсберга» благодаря фальсификациям и махинациям, а также своему длинному и в высшей мере болтливому языку. Недаром суператака мэра — убаюкивающие речи. Он умеет вешать лапшу на уши обычным роботам, засыпающим под его разглагольствования о состоянии экономики Химеры, политической стабильности и культурной просвещенности населения. Так что, если захотите усыпить, к примеру, стражу банка, лучшей «няньки», чем мэр города, вам не найти. При общении с ним в оболочке другого робота старайтесь не вслушиваться в его речи. Все равно правды там нет, только зря время потратите. Большую часть своего рабочего времени глава города проводит в заведении Безумного Игрока, коротая время за кружкой отменной выпивки. Кроме того, корабль мэра оказался на удивление мощным и маневренным. Если захотите немного подзаработать, грабя торговые суда, — вполне себе вариант. Даже если вас собьют — ведь корабль-то не ваш. Не свое — не жалко!

Вооруженный полицейский



Крайне глупые роботы. Стреляют только в тех, на кого указывают наблюдатели. Случается, что и сами наблюдатели попадают под обстрел. Поэтому если у вас не будет проблем с наблюдателями, то их не возникнет и с вооруженными полицейскими. Всегда нужно помнить, что вооруженные полицейские успокаиваются только в двух случаях: если объект уничтожен либо исчез с радаров наблюдателей. Так что, если у вас будет возможность провести суператаку против наблюдателя, вы, скорее всего, не будете объявлены в розыск, а значит, и опасаться вооруженных полицейских не следует. Суператака полицейского — стрельба из плазмометов. Она особенно эффективна против наблюдателей и банкиров. Есть возможность заработать немало денег!

Епископ



Несмотря на все свои религиозные верования — безжалостные убийцы. Их корабли — «Ярость» — намного мощнее, чем те, что стоят на вооружении полиции. Поэтому, если вы хотите заработать деньги на уничтожении торговых кораблей, епископ — ваш тип робота. При желании у епископа можно купить дополнительную жизнь. Правда, за очень приличные деньги. Будьте осторожны с этими «служителями веры». Они только и ждут, кого бы обмануть. Не попадитесь к ним в сети! Потому что выдержать атаку плазмомета не так-то просто.

Посыльный



Есть на Химере посыльные, выполняющие функцию наших почтальонов. Они собирают различную информацию, а затем передают ее чиновникам. Те, в свою очередь, готовят официальные бумаги, основываясь на информации, полученной от посыльных. Именно поэтому они ценятся на Химере на вес золота. В то же время среди самих посыльных идет жестокая борьба за трубки с информацией. Ведь тот, кто принесет чиновникам больше трубок, — получит больше денег. При желании и трудолюбии на этом можно сколотить небольшое состояние. А если кто-то из конкурентов попробует забрать у вас трубку с информацией, примените ослепляющий луч — и противник будет выведен из игры на некоторое время. Работа посыльным вполне приемлема в начале игры, когда все для вас ново и необычно. Позже она вам приестся, и вы задумаетесь о чем-нибудь более стоящем вашего времени и сил.

Чиновник



Основу бюрократии Химеры составляют чиновники. Они есть в каждом здании и только и ждут — с кого бы получить взятку за решение какой-нибудь деликатной проблемы. Сталкиваться с ними не советую — слишком скользкие и опасные типы. Они могут в любой момент остановить время и убежать с места преступления, оставив вас наблю-



В процессе создания корабля вам постоянно будет помогать Расти.

дателю. Поэтому старайтесь обходить их стороной. Если хотите какую-нибудь часть игры пройти чиновником, то вполне можете воспользоваться их суператакой: остановкой времени. В этот момент экран станет серым, и все окружающие вас роботы замрут, а вы со спокойной душой сможете проникнуть туда, куда вам надо. Но помните: долго сдерживать время вам не удастся. Поэтому старайтесь использовать ваши способности с умом.

Бетти



Бетти — сенсация Химеры. Во-первых, она женщина-робот, что для Химеры — большая редкость. Во-вторых, она возлюбленная начальника Ди-Тритуса, поэтому приближаться к ней ему самому строго-настрого запрещено. Не дай Бог уведет! В-третьих, Бетти ведет самую популярную программу на Химере — «Новости». Она красива и обаятельна. Умна и привлекательна. Но за хрупкостью и красотой скрывается мощность и сила. На мой взгляд, Бетти — один из самых сильных роботов Химеры. Она способна атаковать сразу нескольких противников. Во время суператаки Бетти выбрасывает в противников такой огромный заряд энергии, что от них, как правило, мало что остается. Естественно, наблюдатели тут как тут. Поэтому, играя за Бетти, вам придется не только много стрелять, но и часто скрываться от вооруженных до зубов полицейских. Корабль Бетти — «Лунный луч» — достоин своей хозяйки. Это высокоскоростная и маневренная машина, гораздо лучше, чем то, что мы видели раньше. Разве что корабль епископа может тягаться с воздушным судном Бетти. Да и то только потому, что менее «заносчив» на поворотах. Так что, если вы раздумываете, за кого играть, Бетти — идеальный вариант. А когда работает вместе с наемниками — она вообще превращается в машину смерти.

Берто



Берто — друг Ди-Тритуса, по жизни неудачник. У него ничего не получается с девушками. На работе одни проблемы, а дома... хотя кто сказал, что у него есть дом? Похоже, даже на это не хватило его скудной зарплаты. Тем не менее Берто — неплохой вариант для перевоплощения. Во время суператаки он способен на время ослепить окружающих полицейских вспышкой яркого света. И пока те приходят в себя, скрыться в одном из темных уголков здания. Берто практически повсюду сопровождает Ди-Тритуса, но в боевые действия не вступает. Видимо, комплекс неполноценности.

Шеф полиции



Лучший друг мэра. Если честно, они друг друга стоят. Оба предпочитают работе — развлечения. Ни один, ни второй не умеют ничего делать, кроме как вешать лапшу на уши добропорядочных граждан. Играть за шефа полиции довольно интересно, так как его суператака — рвота гайками и болтами — способна на некоторое время вывести из себя полицейских, патрулирующих коридоры здания. Главное, что вы должны помнить: когда-нибудь полицейские все равно придут в себя, так что позаботьтесь о пути отступления. Использовать корабль шефа полиции — «Голиаф» — для каких-либо целей проблематично. Он неповоротлив, медлителен, хотя неплохо вооружен. Прямо копия владельца! Воспользуйтесь им для атак небольших торговых кораблей или для решения банальных конфликтов с полицией. Вот они удивятся, когда на них нападет шеф!

Главный банкир



Очень опасный робот — конечно, если вы играете не за него. Во-первых, он умеет высасывать деньги из нескольких роботов одновременно. Во-вторых, не поддаться его чарам практически невозможно. И наконец, в-третьих, его корабль — «Хищник» — легко и непринужденно уничтожает одно судно за другим. Будьте осторожны, бороздя просторы Химеры. Если увидите корабль банкира — сразу кидайтесь наутек. Он вполне может напасть на вас. Кроме того, главный банкир очень обожает перехватывать различные бонусы прямо у вас перед носом. Главное — не пытайтесь напасть на него. Играя за главного банкира, вы смело можете чувствовать себя королем на просторах Химеры. Никто вас трогать не будет. Даже полиция далеко не всегда начинает преследовать корабль главного банкира. А если и попытается, вы без проблем уничтожите противника. Поэтому задумайтесь о возможности прохождения некоторых миссий этим персонажем. Очень приемлемый, даже выигрышный вариант.

Я закончил рассказ о роботах, в которых вы можете превратиться. О каждом из них можно было бы написать гораздо больше, но я ограничился пока этим. Так как все равно каждый из вас будет сам решать, за кого ему удобней играть и каким роботом проходить ту или иную миссию. Это дело вкуса и практики — поэтому экспериментируйте! Только так можно определиться, какой робот вам однозначно подходит, а какой нет.

Во второй группе речь пойдет обо всех остальных роботах, как противниках, так и союзниках. Эта группа насчитывает десять роботов: Расти, Спут-Ник, босс, Хампфри, Себастьян, привратник, Безумный Игрок, наемники, москиты, сумасшедшие охотники.

Расти



Главный корабельщик Химеры. В его ангарах можно найти такие машины, от одного взгляда на которые теряешь дар речи. Благо Расти оказывается добрым малым, хотя когда-то промышлял уничтожением других роботов и списанием торговых кораблей в утиль. Если вы принесете ему чертеж той или иной детали, необходимой для создания более мощного корабля, он создаст ее в течение нескольких минут. За свою работу, что естественно, Расти требует немалых денег. Но, поверьте, не стоит скупиться на обмундирование для вашего корабля. Только мощный, хорошо вооруженный и защищенный корабль может приносить доход своему владельцу. В гараже Расти находится 16 ангаров. Это значит, что вы можете создать 16 уникальных кораблей. Причем поменять корабль можно на любой стоянке. Для этого существует Спут-Ник, давний друг и помощник Расти.

Спут-Ник



С момента знакомства с Расти его друг — Спут-Ник — будет сопровождать вас повсюду. Благодаря ему вы всегда сможете получить доступ к любому имеющемуся у вас кораблю. А также он может поспособствовать краже чужого летательного средства. В общем, крайне положительный робот!

Босс Хэмфри Себастьян

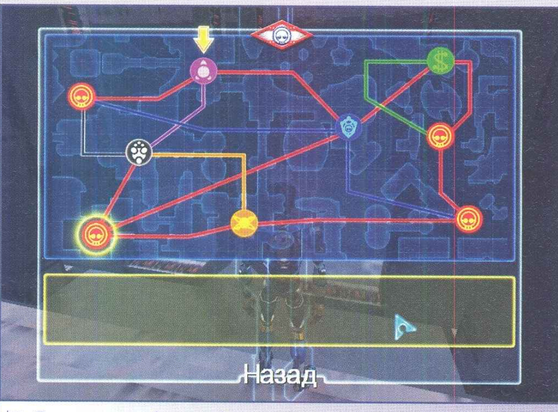


Босс Ди-Тритуса управляет огромной телевизионной империей. Он прославился благодаря Бетти, ставшей лицом канала. Отношения у босса с Ди-Тритусом рабочие. Оба не питают друг к другу сильной симпатии, но и антипатия отсутствует.

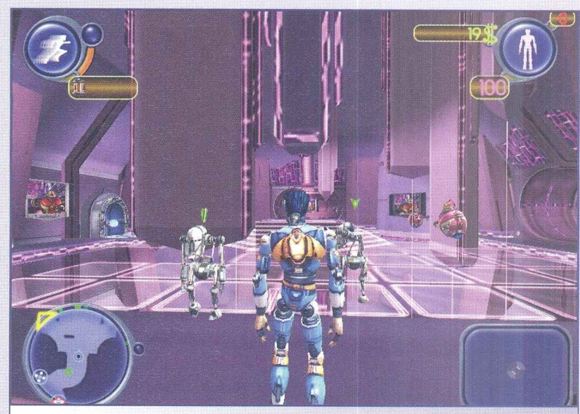


На парковке стоит два бесхозных корабля. Конечно, хозяева у этих судов есть.... Точнее, были.





План городской сети общественного транспорта. В голову лезут странные аналогии с московским метро.



В храме будьте осторожны. Надоедливые бюрократы только и думают, за что бы вас оштрафовать.

Привратник



Вполне говорящая «фамилия». Стоит у дверей, ведущих в особо защищенные зоны, и пропускает только тех, кого внесли в список посетителей. Обмануть его несложно: достаточно выяснить, кому дан доступ в эту зону, и превратиться в него в ВБД.

Безумный Игрок



Откуда прилетел Безумный Игрок, никому точно не известно, но с его появлением жизнь на Химере заиграла новыми красками. Он открыл в мегаполисе крупнейший развлекательный центр, где каждый желающий может не только потанцевать или выпить баночку свежего машинного масла, но и заключить договор с наемниками или сделать Безумную Ставку. В случае выигрыша вы получите чертежи к новым деталям для вашего корабля, а также приличную сумму наличностью. Опасаться Безумного Игрока, как считает большинство населения Химеры, не нужно. Его чудаковатость, несмотря ни на что, идет только в плюс, так как выглядит естественно. Но и пускаться во все тяжкие, чтобы угодить ему, не стоит. Помните: далеко не все безумные задания Игрока выполнимы.

Наемники



Очень ценные роботы. В большинстве своем коротают дни, попивая крепкие напитки в заведении Безумного Игрока. Здесь их можно завербовать. В качестве валюты наемники принимают только дополнительные жизни, поэтому, прежде чем пытаться их нанять, позаботьтесь о пополнении счета. Наемники будут неотступно следовать за вами, оберегая от полицейских, епископов и других роботов. Отважные и бесстрашные воины. К сожалению, это минус: увлекшись жаром сражений, они забывают о собственной безопасности, вследствие чего век их недолог.

Москиты



На свалке следует опасаться москитов. Эти роботы никогда не нападают поодиночке. Они образуют мощные колонии по несколько сотен особей, питающихся железом. Старайтесь не попадаться им на глаза, так как столкновение с москитами зачастую оканчивается плачевно. Лучше убежать, чем вступать в бой, особенно если на борту не установлено мощное оружие.

Сумасшедшие охотники



Еще один вид роботов, населяющих свалку. Они также не прочь полакомиться чужим железом. Однако с ними справиться несложно. Несколько зарядов — и они от вас отстанут.

ОГНИ БОЛЬШОГО ГОРОДА

Химера — город действительно большой. Он делится на три огромных района: промышленный, центральный и торговый. Все три района связаны между собою цепью труб и системой городского транспорта. Так что вы можете перемещаться между ними не только на своем корабле.

Вы можете легко заблудиться на Химере, но вы никогда не перепутаете, в каком районе вы находитесь. К примеру, торговый район — это тот же лондонский Вест Энд — обитель сильных мира сего, богатых священников и всяких телевизионных див. А вот промышленный район, как и в большинстве крупных городов, производит впечатление запущенного куска земли, застроенного типовыми зданиями. Химера время от времени намекает нам, что она — отражение реальной жизни. Правда, слегка приукрашенной талантливыми дизайнерами.

В этих трех районах находятся все основные объекты планеты, достойные того, чтобы о них знать. Поэтому давайте поговорим о них подробнее.

В торговом районе города находится Храм — одна из основных городских достопримечательностей. В храме живет архиепископ — робот, в руках которого находится Великая База Данных (ВБД) — прибор, позволяющий воссоздать любого погибшего робота. Именно по этой причине никто на Химере не страшится смерти. В любой момент вы можете за весьма скромную плату вернуть своего подопечного к жизни. Когда Ди-Тритус прилетает на Химеру, его также вносят в ВБД. Благодаря этому после смерти вы начнете игру возле ближайшего терминала ВБД. Основная сюжетная линия игры вертится вокруг Храма и загадочного убийства архиепископа. Дело в том, что его анкета была удалена кем-то из ВБД, и поэтому — случай небывалый! — уже никто и никогда не сможет оживить его. Ситуация попахивает революцией.

Когда будете в Храме, превращайтесь либо в наблюдателя, либо в епископа. На худой конец, пойдет и обычный полицейский. На всех других роботов, кроме, пожалуй, самого Ди-Тритуса, охрана храма реагирует крайне отрицательно. Будьте внимательны и при пилотировании в зоне торгового района. Полиция здесь очень бдительна, и любое преступление может стоить вам жизни. Так что любителям «легких» денег желательно выбрать какой-нибудь другой район для незаконного промысла.

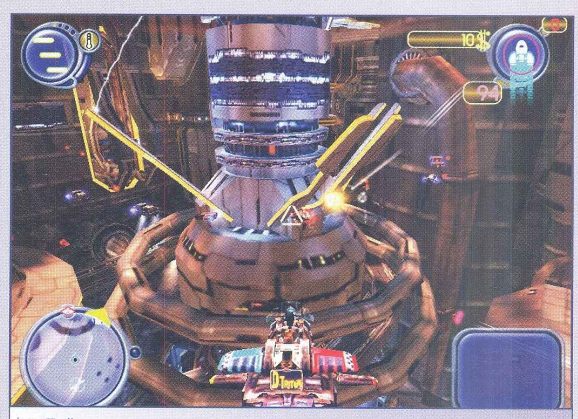
В центральном районе находятся здание прессы и муниципалитет. Совершать здесь противозаконные операции гораздо проще: полиции меньше, чем в торговом районе. Но и лакомых кусочков — торговых судов — здесь меньше на порядок, да и денег их уничтожение приносит меньше. Данный район рекомендуется всем, кто совершает первые шаги в мире Химеры. В центральном районе легче отработать базовые навыки ведения боя, ближнего и дальнего, а также научиться скрываться от радаров полиции и ответственных граждан, имеющих нехорошую особенность сообщать о ваших перемещениях представителям властей.

Здание прессы — место, где официально работает Ди-Тритус и его недотепистый напарник Берто. Здесь Ди-Тритус получит способность проникать в ВБД, а еще в его тело будет вмонтирован фотоаппарат — чтобы химерская пресса всегда была обеспечена свежими фотографиями с места убийства архиепископа. Здание прессы, как и другие постройки Химеры, кишит наблюдателями и полицейскими. А так как сама постройка запутана донельзя, то скрыться от врагов весьма просто. Для этого нужно просто подняться на этаж вверх или спуститься вниз, и наблюдатели о вас тут же забудут. Но будьте внимательны: в здании прессы имеется немало тупиков. Если вооруженные полицейские загонят вас туда — никакая суператака Ди-Тритуса уже ему не поможет. Поэтому в начале игры побегайте в образовательных целях по всему комплексу, дабы ознакомиться с его устройством. Если придется убегать от нескольких десятков вооруженных полицейских — очень пригодится!

Изначально мы начинаем игру в муниципалитете. Именно сюда прибудет Ди-Тритус на своем корабле. Обитатели этого бюрократического рая — чиновники и мэр, весьма скользкий тип. Будьте с ним начеку! Если вам понадобится какой-нибудь официальный документ — а он вам понадобится, даже не сомневайтесь, — то вам прямая дорога сюда. Идеальный вариант, если вы прибудете в муниципалитет в обличии чиновника. Это облегчит вам преодоление бюрократических барьеров. Главный



ВБД. Просто наведите на персонажа и превратитесь в него. Чем-то смахивает на рекламный слоган!



Поймать на мушку вражеский корабль лучше вручную. Автомат это будет делать вдвое дольше.

минус муниципалитета — простая архитектура. Из-за этого скрыться здесь от нарядов полиции очень сложно. В длинных коридорах комплекса постоянно дежурят несколько наблюдателей и вооруженных полицейских. Продумывайте пути к отступлению заранее.

Главный минус промышленного района — огромное количество полицейских. Здесь сложнее всего противостоять служителям Фемиды. Поэтому открытых столкновений старайтесь по возможности избегать. Даже если вам удастся уничтожить 3-4 полицейских машины, то на остальные 10-15 штук у вас не останется ни энергии, ни патронов. Нападать на торговые суда в промышленном районе имеет смысл только тогда, когда ваш корабль вооружен до зубов. Да и то стоит несколько раз подумать, прежде чем ввязываться в потасовку. А то неожиданно обнаружится, что все награбленное золото ушло на починку корабля! С другой стороны, скрыться от полиции в промышленном районе проще, чем где бы то ни было. Здесь самая запутанная цепь магистралей, проложенных в три этажа. Кроме того, у самой земли можно найти немало укромных уголков для вашего корабля, где ему будет удобно и спокойно. Помните фильм «Пятый элемент»? Так вот, запутанная система постройки зданий присутствует и здесь. Но для того, чтобы грамотно использовать эти преимущества промышленного района, необходимо хорошо в нем ориентироваться. Пара часов полетов и детальное изучение карты должны помочь вам. Банк, полицейский участок и заведение Безумного Игрока находятся в промышленном районе.

В банке, что логично, хранятся основные денежные запасы Химерии, поэтому здание отлично охраняется. Банкиры очень не любят, когда на их глазах Ди-Тритус превращается в других роботов, поэтому постарайтесь закончить все необходимые трансформации загодя. Кроме того, нужно всегда помнить, что банкиры умеют высасывать деньги из других роботов. Из них, по идее, можно вытрясти пару десятков монет, но не больше. Да и ударить с места преступления потом будет непросто. Так что будьте внимательнее и охотьтесь лучше за епископами. С ними проще. Еще лучше, если в банк вы придете в оболочке банкира. Это отведет от вас все подозрения. Однако банкирам, как вы помните, следует опасаться полиции, так и норовящей вытрясти из них последние гроши. Поэтому старайтесь обходить представителей власти стороной.

Кроме того, здесь находится резиденция Главного банкира. За многие годы своей преступной деятельности он накопил немало денег. Теперь они хранятся в подвалах банка. Вход туда тщательно охраняется. Так что без острой надобности даже не думайте о краже денег. Наверняка вас поймают и уничтожат. А вот если вам удастся нанять команду профессиональных наемников, то почему бы и нет? Во всяком случае, успех операции будет зависеть только от ваших организаторских способностей. Главное, что необходимо запомнить при грабеже банка: путь к отступлению должен быть чист. Если на вас в узком коридоре выскочат пять вооруженных полицейских — пиши пропало. Гибель героя будет неотвратима.

Заведение Безумного Игрока — это развлекательный центр Химерии. Здесь вы можете не только пообщаться с самим Игроком и получить у него новое безумное задание, но и поговорить с подвыпившим мэром города или епископами, резвящимися на танцполе. Здесь же вы можете заключить очередное невероятное пари и выиграть несколько тысяч химерских долларов. Если повезет, конечно. Но все же основное предназначение этого здания — развлекать игрока. Если игра начнет вам надоедать, поезжайте сюда, послушайте музыку химерского ди-джея, пропустите с мэром по кружечке пива, поболтайте с епископами о приобретении дополнительных жизней. В заведении Безумного Игрока можно найти наемников, готовых присоединиться к вашей команде. Базовая стоимость одного робота — 3 жизни. Естественно, как и в любом мегаполисе, эта цифра не постоянна и может понижаться или повышаться.

Неподалеку находится гараж Расти, где вы можете самостоятельно построить корабль или улучшить уже имеющийся. О том, как это делать, читайте ниже.

Находиться в полицейском участке всегда опасно. Здесь вас могут случайно принять за преступника, а на ваш корабль могут напасть патрульные машины. Так, ради забавы. Приближаться к этому месту лучше в облике вооруженного полицейского на соответствующей машине. И уж конечно, никак не в оболочке епископа или банкира: оберут как липку, даже глазом моргнуть не успеете. В полицейском участке есть тюрьма на несколько сот камер. Здесь живут роботы, не обладающие значительными денежными ресурсами, а потому не имеющие возможности купить себе дополнительную жизнь. Будьте аккуратны: можете сами сюда попасть, если не побеспокоитесь заранее о дополнительной жизни. Она, как показывает практика, никогда не бывает лишней. Здесь же, в полицейском участке, находится офис шефа полиции — фигуры странной и комичной. Особой пользы от него никому нет, равно как и неприятностей он не приносит. Кроме кабинета у этого робота есть собственная кровать и спортивные тренажеры. Я вот только не понимаю: зачем это роботу?

Особняком от трех городских кварталов расположена свалка. Свалка — это место, куда сбрасывают обломки кораблей перед утилизацией. Торговые корабли предпочитают облетать это место стороной. Как и полиция. Воздушные просторы свалки — вотчина преступников и отщепенцев химерского общества. Однако здесь можно неплохо подзаработать. Во-первых, на почти безнаказанном уничтожении торговых кораблей. Скрыться от полиции на свалке не составит никакого труда. Но, как и в других районах, без предварительного анализа местности вам не обойтись. Во-вторых, вы можете напасть на преступников, уже уничтоживших несколько торговых судов. Это здорово поправит ваш бюджет. В то же время нужно осознавать, что и вы можете легко стать жертвой преступников. Поэтому в случае опасности, не раздумывая, летите к проходам в промышленный район. Только это спасет вас от гибели и потери изрядного количества химерской валюты. Если же у вас достаточно патронов и брони, смело вступайте в бой: заработаете немало денег.

СТВОЛЫ, К БОЮ!

Настало время поговорить о вооружении вашего корабля. В игре существует 7 видов оружия, шесть из которых можно модифицировать.

Лазер — базовое оружие, установленное на всех кораблях. Заряды лазера бесконечны, но после очереди в 20-25 выстрелов корабль перегреется, и на несколько секунд вы потеряете возможность вести огонь по противнику. Как-нибудь улучшить лазер невозможно. Поэтому его лучше использовать, атакуя транспортные корабли, не имеющие возможность дать отпор. А вот против полиции лазер — далеко не лучший вариант. Кроме того, скорость прицеливания у него крайне низкая. Будет лучше, если вы проделаете эту процедуру самостоятельно.



Вулкан — орудие с ограниченным количеством зарядов. Идеально подходит для нейтрализации полицейских. Им же можно попугать москитов, но, правда, не так чтобы результативно. Оружие дальнего действия, но не очень мощное.

Заряды вулкана можно дважды модифицировать. Во-первых, сделать





Как только увидели боеприпасы — пулей туда! А то утащат перед самым носом!

их более точными. Это увеличит процент повреждения соперников от каждого пропущенного ими удара. Во-вторых, можно повысить скорострельность этого орудия. Количество выпущенных снарядов за минуту увеличится минимум на 20 процентов.

❖ **Разрушитель** — оружие более мощное, чем вулкан. Его снаряды разрываются в воздухе, что увеличивает зону поражения. Однако скорострельность у разрушителя хромает на обе ноги. Это оружие эффективно только в ближнем бою. Уничтожать цели на подлете с его помощью сложно и накладно.

Разрушитель подвергается следующим улучшениям: увеличению кучности снарядов и скорострельности. Со вторым все понятно. Кучность уменьшает разлет снарядов, что, в свою очередь, увеличивает процент попадания снарядов по сопернику.

❖ **Тесла** — очень мощное орудие, действующее, правда, только на предельно близком расстоянии. Выстрел этим оружием создает электрическое поле между вашим кораблем и противником, что разрушает судно соперника за считанные минуты.

У теслы можно улучшить точность, а также сделать заряды, способные удерживать противника в линии огня, когда тот пытается покинуть поле боя. Это улучшение хорошо в борьбе против полиции.

❖ **АТРС** — фактически лазер нового поколения. Он уничтожает обшивку коробля соперника очень быстро и эффективно. Правда, есть у этого оружия свой минус — большое потребление энергии. Поэтому если вы промахнетесь, то на протяжении 30-40 секунд окажетесь полностью безоружными. Соперник вполне может воспользоваться ситуацией.

У АТРС улучшаются следующие параметры: скорострельность и радиус поражения. Благодаря увеличению радиуса поражения вы наверняка попадете в цель, а это значит, что она наверняка будет уничтожена. До покупки этой модификации пользоваться АТРС опасно.

❖ **Рой** — это оружие, выпускающее группу ракет. Оно очень эффективно на открытых пространствах, особенно при отстреле заносчивых полицейских.

Улучшить это оружие можно по двум направлениям: увеличению скорости и повышению уровня попадания в цель. После подобных изменений рой превращается в базовое оружие любого борца с полицией на просторах Химеры.

❖ Гвоздь программы, безусловно, **инферно** — настоящее орудие маньяков! В качестве зарядов используются снаряды с атомной боеголовкой! Использовать это оружие можно *только* на открытых пространствах, потому что иначе вы рискуете пострадать от взрывной волны собственного оружия.

При желании вы можете увеличить радиус поражения или добавить к зарядам специальные капсулы, которые при взрыве подожгут корабли противников. Идеальное орудие убийцы!

Снаряды для различных видов орудия в промышленном количестве рассыпаны по всему городу. Но за них постоянно идет борьба между такими же искателями приключений на свою механическую голову, как и вы. Если вы завидели вдали боеприпасы, тут же устремляйтесь в ту сторону, не оставляя это дело на потом. «Потом» в Химерии почти никогда не наступает.

Безусловно, необходимо сказать несколько слов о броне корабля. Дело в том, что бронирование хоть и не очень дорогая операция и, как кажется на первый взгляд, имеет одни плюсы, все же вызывает некоторые сомнения. Бронирование увеличивает вес корабля, что уменьшает маневренность. И далеко не факт, что с толстой броней вы будете успешнее бороться с соперниками, нежели с более тонким корпусом. Выбирайте золотую середину, не ошибетесь!

ЗАНИМАТЕЛЬНАЯ ЭКОНОМИКА

Я уже затрагивал вскользь разные способы заработка денег. Давайте теперь систематизируем имеющуюся информацию.

Во-первых, деньги могут зарабатывать определенные виды роботов, в которых вы можете трансформироваться. Это банкиры, высасывающие деньги из повернувшихся к ним спиной роботов. Это полицейские, требующие взятки у обитателей Химеры. Это главный банкир, обладающий способностью изымать денежные средства у нескольких жертв одновременно. Деньги может заработать Ди-Тритус, используя суператаку на других роботах, а также Бетти. У второй и вовсе может быть несколько целей. При внимательном отношении к делу неплохие деньги можно заработать и посыльным. Но этот способ приемлем только в самом начале игры.

Во-вторых, деньги можно заработать, уничтожая торговые караваны. Или нападите на свалке на преступников. У них тоже водятся деньжата.

В-третьих, попытайтесь ограбить банк. Почему бы и нет? Способ, конечно, рискованный, но провернуть эту аферу будет не сложнее, чем скрыться от полиции после уничтожения каравана торговцев.

Это три основных направления, по которым стоит двигаться, чтобы заработать приличные деньги. Но в игре есть еще масса возможностей сорвать большой куш. Scrapland всячески поощряет риск и изобретательность.

НАС НЕ ДОГОНЯТ!

Давайте рассмотрим несколько эффективных способов избавиться от полиции, севшей вам на хвост.

Если вы находитесь на открытом пространстве, то для начала наберите как можно большую скорость по прямой. Полицейские машины будут следовать за вами по пятам. Затем накрените корабль вверх на 40-50 градусов и нажмите на ускорение. Полицейские машины продолжат по инерции двигаться вперед, а вы тем временем разворачивайтесь в воздухе и, еще раз нажав на ускорение, летите в противоположном направлении. Но помните: эта тактика действует только в том случае, если у вас достаточно места для маневров.

Если вы увидите, что полиция открыла по вам огонь, начинайте двигаться змейкой. Причем вначале двигайтесь слева направо, а затем сверху вниз. Таким образом вы наверняка избежите ненужных вам поломок.

Еще один способ избавиться от хвоста: спуститься вдоль небоскреба по спирали. После пятого-шестого круга резко направьте корабль в какую-нибудь сторону и включите ускорение. Полицейские потеряют вас из поля зрения.

Чтобы оторваться от полиции, можно использовать и трассы, проложенные на нижних уровнях мегаполиса. Дело в том, что вдоль дорог стоят усилительные кольца, увеличивающие скорость движения кораблей. Когда вы разовьете достаточно большую скорость, направьте корабль слегка вверх, а затем резко вниз. Под дорогами обычно полно мелких закоулков, где вас никто не сможет отыскать.

Если полицейские все же окружили вас — самым логичным способом побега будет таран одной из машин с применением самого мощного оружия, находящегося на борту, кроме, пожалуй, инферно. Когда в стене полиции образуется брешь, включите ускорение и оставьте ваших преследователей с носом!

❖ ❖ ❖

Вот мы и закончили рассказ об этой удивительной игре. И знаете, что самое удивительное в этой игре? Нет, не графика или свобода действий. Главное — это то, что Scarpland: Хроники Химеры — игра с душой. Самой настоящей. Практически осязаемой. Удачи на просторах Химеры! **ЛКИ**



Выглядит красиво... Но есть у этой конструкции дополнительное значение: здесь легко уйти от полиции. Достаточно нарезать круги вокруг здания, а потом резко повернуть вправо.


Акелла
Трое из
ПРОСТОКВАШИНО
В поисках клада
По мотивам произведений Э. Успенского
КАРТА
ELECTRONIC PARADISE
«Трое из Простоквашино: В поисках клада» - первый квест из серии игр по мотивам произведений Эдуарда Успенского. Не по годам рассудительный Дядя Федор, ироничный кот Матроскин, простодушный Шарик и подозрительный почтальон Печкин ждут не дождутся, пока вы присоединитесь к ним в деревне Простоквашино. Вместе с вами они отправятся на поиски настоящего клада, зарытого в простоквашинских лесах! Разумеется, приключение не обойдется и без вездесущего почтальона Печкина. Игра, без сомнения, придется по вкусу как ребятишкам, так и их родителям, которые без сомнения знакомы с обаятельными персонажами мультфильма.
Более 50 ярких и полностью анимированных локаций, не уступающих по своей красочности и стилизации оригинальному мультфильму
Знакомые герои, сошедшие прямиком со страниц книг Эдуарда Успенского и одноименного мульфильма
Множество хитроумных головоломок, развивающих логику и память
СОЮЗ
М.видео
Розничная продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ" и "М-Видео"
© 2005 "Akella",© Э.Н. Успенский, © 2005 "Electronic Paradise"
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется
www.akella.com, оптовая продажа: (095)363-4614
Akella



ЛУЧШИЕ ИГРЫ



DASH, АЛЕКСАНДР ТАРАКАНОВ

АЛЬФА антитеррор

ЖАНР
тактическая стратегия
СОЗДАТЕЛИ
МиСТленд-ЮГ, Руссобит-М, Games Factory Interactive
НА ЧТО ПОХОЖЕ
Jagged Alliance 2, Laser Squad Nemesis
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
PIV-1GHz, 256MB, 64MB video
(PIV-2GHz, 512MB, 128MB video)
МУЛЬТИПЛЕЕР
сетевая игра, интернет
СКОЛЬКО ДИСКОВ
2 CD
САЙТ ИГРЫ
www.alfaantiterror.com

Рейтинг



«АЛЬФА антитеррор» — своего рода неограненный алмаз. У игры огромный потенциал, который разработчики, увы, так и не смогли достойно реализовать. Тактика очень близка к реальности. Лобовые столкновения изначально обречены на провал. Приходится хитрить, ползать по кустам, снимать противников из бесшумного оружия и периодически закидывать гранатами особо упорных «духов».

Интересно сделанные карты, которые можно пройти множеством способов. Множество вариантов решения задач. Никаких ограничений и условностей. Хотите — работайте на огневую мощь. «Абаканы» в руки, снайпера позади штурмовиков и гранатометчики как огневое прикрытие и способ уничтожения укрепленных точек.

Слишком грубо на ваш вкус? Выдавайте бойцам бесшумное оружие, снайперов в маскхалаты. А можно комбинировать обе тактики. Или придумать что-то третье.

Но поток недостатков накрывает игрока с первых минут общения с игрой. Обучающие миссии отсутствуют. И руководство — тоже. Игрока сразу бросают в бой, так и не потрудившись объяснить, что к чему. В итоге остается только метод «научного тыка» и постоянного переигрывания первой миссии n-е количество раз.

Сложные миссии, для прохождения которых нужно крепко подумать? Прекрасно. Но вот сохраняться нельзя.

...Седьмая попытка. Миссия приближается к концу. Потрачено два часа времени. Долго сидевший в укрытии противник кидает гранату. Гибнут четыре бойца. Трое из них были уже профессионалами... Клавиатура летит в пустоту. За ней следует мышка. Полчаса на успокоение нервов. Можно начинать сначала.

И так постоянно.

Возможно, дело исправят многочисленные патчи (первый ищите на нашем компакт-диске).

ПОДГОТОВКА К ОПЕРАЦИИ И ЕЕ ЗАВЕРШЕНИЕ

Перед каждой миссией вы попадаете на экран брифинга. На нем отображаются: оперативные данные по операции, основные и дополнительные задания, тактическая и глобальная карта, время суток (влияет на видимость), максимальное количество звеньев и рекомендуемое оружие. Если нажать кнопку «**Быстрый старт**» — то команда на операцию набирается и вооружается самостоятельно. Правда, у компьютера очень странные представления о том, что должны брать с собой бойцы.

На следующем экране нужно набрать команду, которая будет участвовать в операции. В нижнем левом углу отображается информация о выбранном бойце: позывной, звание, специализация, опыт, основные характеристики, количество убитых врагов и пройденных миссий. Если щелкнуть правой кнопкой мыши по портрету бойца, то откроется подробное досье о нем: когда родился, где служил, краткая характеристика и так далее.

Чтобы назначить бойца в команду, нужно перетащить его портрет в поле «**Назначения**». При этом нужно выбрать специализацию (что это такое — чуть позже). Зеленым цветом отображается та, к которой предрасположен боец. Если не хотите мучиться, набирая людей, нажмите кнопку «**Автоматическое назначение**». Команда будет сформирована компьютером.

Щелкнув по кнопке «**Склад**», вы попадете на экран вооружения. В правой области находится снаряжение, которым игрок может экипировать бойцов. Оно разбито на различные категории: оружие, боеприпасы, гранаты и бронежилеты. Часть категорий разбито на подразделы. Например, оружие — на основное, дополнительное и специальное.

Для каждой специализации набор оружия отличается. Снайперам доступны только снайперские винтовки и специальные пистолеты-пулеметы, штурмовикам все автоматы и часть гранатометов, гранатометчикам — все гранатометы и часть автоматов. На гранаты и бронежилеты ограничений нет.

Оружие и экипировка даются не бесплатно, а за **командные очки** (исключение составляют лишь самые простые модели). Командные очки зарабатываются во время миссий. Они прибавляются за убийство противника (+30 очков) и выполнение основных и дополнительных задач (в этом случае количество очков разное). Отнимаются за: умершего союзника (-40 очков), умершего своего (-100 очков), убийство союзника (-100 очков), убийство своего (-250 очков).

Непотраченные командные очки сохраняются и переносятся в следующую миссию.

Стоимость оружия и экипировки определяет его технические характеристики. Но дорогая модель -еще не значит самая лучшая. СВН-98 стоит 410 очков, а пользы от нее намного меньше, чем от СВУ-АС за 310.

Чтобы снарядить бойца оружием или предметом, нужно перетащить его в соответствующий слот. Под фигурой бойца отображается информация о его состоянии в зависимости от выбранного оружия и снаряжения.

Нагрузка — общий вес снаряжения. Чем больше весит снаряжение, тем быстрее будет уставать боец. Правда, усталость зависит не только от одного веса, но и от силы персонажа. Кто-то в бронежилете, с полными карманами РГО и гранатометом за плечом шустро бегает по карте. А некоторые от одного бронежилета и автомата через 20 секунд бега начинают выдыхаться.

Маскировка — процентное значение маскировки бойца. При расчете учитывается следующее: значение параметра «маскировка», обладает ли бронежилет или/и каска маскирующим или демаскирующим значением. Бронежилеты и каски уменьшают маскировку, маскхалаты и банданы (а также кепки, шапки...) — увеличивают.

Броня и **каска** — процентное значение эффективности защиты

ШЛЕМЫ

Название	Вес (в кг)	Стоимость
Шлем «Сфера-1»	1.6	40
Шлем «Сфера-2»	2.9	60
Стандартный армейский шлем	1.3	25

ГРАНАТЫ

Название	Урон	Количество осколков	Дальность броска	Радиус поражения	Задержка до взрыва (в секундах)	Вес (в кг)	Цена
РГН	200	15	30 метров	10	Взрывается от удара	0.31	30
РГО	120	100	30 метров	100	4.3	0.53	80
РГД-5	150	12	30 метров	25	4.2	0.31	40

БРОНЕЖИЛЕТЫ

Название	Вес (в кг)	Цена
Бронежилет К2	2.5	50
Бронежилет К4	8.5	130
Бронежилет К6	12	300
Маскхалат	0.8	250

бронежилета/каски. Вообще достаточно абстрактный параметр. Во-первых, он показывает защиту лишь для небронебойных пуль. Во-вторых, пробьет ли пуля бронежилет, и если да, то сколько урона нанесет, — вычисляется по сложным формулам, в которых учитывается куча параметров.

Профиль — выбранная специализация бойца.

Когда команда будет набрана, экипирована, а карта местности тщательно изучена — нажмите кнопку «**Старт**». И вы перейдете к тактической части.

После окончания миссии (конечно, если вы играли в кампанию) вы попадете в экран управления бойцами. Здесь вы можете наградить их медалями, повысить в звании или отправить на тренировку. Все это стоит командных очков, но зато увеличивает характеристики. Вообще не все так просто, как может показаться.

Тренировать можно всех бойцов. Нет разницы — участвовали они в операции или всю игру сидели на базе. Стоят тренировки недешево, но зато ими можно подтянуть слабый навык бойца.

Тем, кто ходил в бой, становятся доступны и другие «вкусности». Медаль или орден — это не только красивая награда, но и способ повысить характеристики.

Некоторые награды можно выдать после первой операции. Часть становится доступна, только если боец прошел какое-то количество миссий или/и уже получал определенные награды. Например, чтобы получить «Героя России», нужно поучаствовать в 6 операциях и иметь все медали и ордена «За заслуги перед Отечеством» I-IV степени. Зато сия награда повышает все характеристики аж на 10 пунктов (а наблюдательность вообще на 20).

Получить звания еще труднее. Для этого недостаточно просто участвовать в операции. Нужно проявить себя на деле. За убийство врага боец получает не только командные очки, но и определенный опыт. Сколько именно — неизвестно. Зато можно сказать точно — чем больше настреляет, тем быстрее будет расти в звании. Вообще, судя по косвенным наблюдениям, немного опыта дается и за выполненные миссии **каждому бойцу** в отряде. Но этого явно недостаточно.

Новое звание увеличивает определенные характеристики, в зависимости от специализации. Например, капитан-снайпер получит 8 к точности, 6 к маскировке и 5 к наблюдательности. Капитан-штурмовик — 8 к подвижности, 4 к бесшумности и 7 к силе.

Более подробно о том, что увеличивают тренировки, награды и звания, смотрите в таблицах.

В общем-то, каждый боец на миссии повышает уровень в своей специализации, однако если приказать ему еще и обучаться по этой специализации, то дело пойдет куда быстрее.

Также после каждой миссии становятся доступны новые бойцы. Пускай они не обучены, но зато по характеристикам зачастую не уступают «старичкам».

БОЙЦЫ И ИЗ ЧЕГО ОНИ СОСТОЯТ

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Каждый боец обладает набором характеристик. Часть из них можно увеличивать при помощи званий, наград и тренировок. Другая часть остается неизменными на протяжении всей игры — зрение, слух, реакция.

Сила — физическая сила бойца. Влияет на то, как далеко он бросает гранаты, как быстро устает и какой вес может нести. Важный параметр для штурмовиков.

Ловкость — отвечает за то, как быстро боец будет вскидывать и перезаряжать оружие. Ловкость рук и никакого волшебства.

Подвижность — то, как быстро персонаж будет передвигаться. Шустрые пятки помогут прибежать куда нужно и убежать откуда не нужно.

Зрение — на каком расстоянии боец заметит противника. Радиус обнаружения зависит от многих параметров — маскировка, время суток, движется цель или нет и так далее, но не может превышать 500 метров.

Слух — определяет, на каком расстоянии и какой громкости звук может услышать персонаж. Здесь тоже все индивидуально и зависит от того, как у противника развит навык «бесшумность». Ну и, конечно, способ передвижения — ползком, сидя или стоя. Если же персонаж передвигается бегом, то к коэффициенту при движении стоя (он равен 1.0) добавляется модификатор шума при движении бегом (1.2).

Реакция — как быстро боец среагирует на какое-либо событие. Очень важный параметр. Особенно если персонаж попал под обстрел или внезапно столкнулся с противником.

Точность — насколько точно он будет стрелять. Влияет на стрельбу на упреждение и точность прицеливания.

Маскировка — насколько хорошо персонаж прячется на местности. Важнейшая характеристика для снайпера.

Бесшумность — как тихо двигается персонаж. Важно для штурмовиков. Если громко топать ботинками, противник загодя поймет, откуда и кто идет, — и приготовит достойную встречу. Тихо подкравшийся штурмовик может весьма озадачить противника.

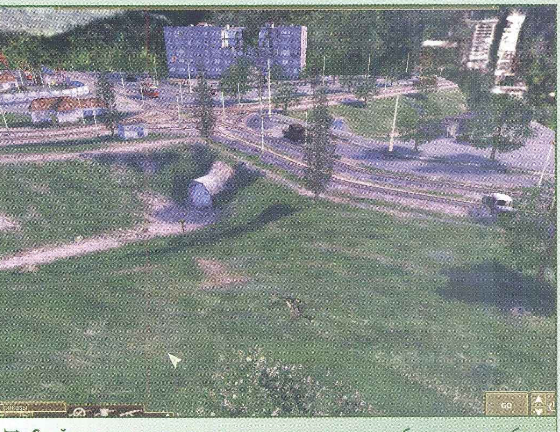
Нужно помнить одну важную вещь. У оружия и бронежилетов есть параметр — издаваемый шум. Говоря проще — как сильно гремит железо. Он нигде не отображается, но реально существует. Точнее, его можно посмотреть, если залезть в файлы настройки — *.pak. Они на поверку оказываются простыми архивами, которые легко открываются WinRAR'ом. В этих архивах находится вся информация об игре — скорость полета пули и ее пробивная сила, сопротивление материалов, громкость звука каждого оружия... Настроек множество. Одно их перечисление займет страницу. Но простым смертным — вход пока закрыт. Все архивы под паролем.

Наблюдательность — способность подмечать происходящее вокруг.

Все эти параметры очень важны. Поэтому бойцов желательно вооружать исходя из того, какой параметр у кого лучше развит. Персонажам с высокой подвижностью и слухом выдайте бесшумные автоматы и гранаты. Им главное — добежать и среагировать первыми на противника. Бойцам с высокой точностью и хорошим зрением — мощные дальнобойные стволы, например, «Абакан» или автомат Кашкарова. Штурмовики с высокой силой — потенциальные метатели гранат. Слабым — подствольные гранатометы.



Начался первый ход — задана последовательность действий.



Снайпер уже на холме, а штурмовики заняли оборону на трубе.



ОТЕЧЕСТВЕННОЕ ОРУЖИЕ									
Штурмовые винтовки, пистолеты-пулеметы, пулеметы									
Модель	Калибр	Патрон	Масса без магазина	Эффективная дальность стрельбы	Темп стрельбы (выстрелов в минуту)	Емкость магазина	Шумность	Вспышка	Время на прицеливание
АЕК-919к «Каштан»	9 мм	9x18 ПМ	1.65 кг	100 м	900	20/30 патронов	Громкое	Заметная	Очень маленькое
АЕК-919к «Каштан» с глушителем	9 мм	9x18 ПМ	1.82 кг	100 м	900	20/30 патронов	Тихое	Малозаметная	Маленькое
Автомат Кокшарова АЕК-971	5.45 мм	5.45x39	3.3 кг	1000 м	700	30/45 патронов	Громкое	Заметная	Маленькое
Автомат Калашникова АК-74	5.45 мм	5.45x39	3.07 кг	500 м	600	30/45 патронов	Громкое	Заметная	Маленькое
Автомат Калашникова АК-74М	5.45 мм	5.45x39	3.4 кг	500 м	600	30/45 патронов	Громкое	Заметная	Маленькое
Автомат Калашникова АКМ	7.62 мм	7.62x39	3.1 кг	500 м	600	30/40 патронов	Громкое	Заметная	Меньше среднего
Малогабаритный автомат АКС-74У	5.45 мм	5.45x39	2.49 кг	500 м	600	30/45 патронов	Очень громкое	Очень заметная	Маленькое
Малогабаритный автомат АКС-74УБ	5.45 мм	5.45x39	2.6 кг	500 м	600	30/45 патронов	Тихое	Малозаметная	Маленькое
Автомат АН-94 «Абакан»	5.45 мм	5.45x39	4 кг	1000 м	600/1800	30/45 патронов	Громкое	Заметная	Меньше среднего
Пистолет-пулемет «Бизон-2»	9 мм	9x18 ПМ	2.6 кг	100 м	650–700	64 патрона	Громкое	Заметная	Маленькое
Пистолет-пулемет «Бизон-2» с глушителем	9 мм	9x18 ПМ	2.62 кг	100 м	650– 00	64 патрона	Тихое	Малозаметная	Маленькое
Автоматно-гранатометный комплекс ОЦ-14 «Гроза-1»	7.62 мм	7.62x39	3.2 кг	400 м	650	30/40 патронов	Громкое	Заметная	Маленькое
ОЦ-14 «Гроза» с ПСО-1 и глушителем	9 мм	9x39 СП-5	3.38 кг	400 м	650	10/20 патронов	Тихое	Малозаметная	Меньше среднего
ОЦ-14 «Гроза-1» с глушителем	9 мм	9x39 СП-5	3.38 кг	400 м	650	10/20 патронов	Тихое	Малозаметная	Маленькое
ОЦ-02 «Кипарис»	9 мм	9x18 ПМ	1.57 кг	100 м	900	20/30 патронов	Громкое	Очень заметная	Маленькое
ОЦ-02 «Кипарис» с глушителем	9 мм	9x18 ПМ	1.82 кг	100 м	900	20/30 патронов	Тихое	Малозаметная	Маленькое
«Печенег»	7.62 мм	7.62x54	8.2 кг	1500 м	600	100 патронов	Очень громкое	Очень заметная	Среднее
Пулемет Калашникова ПК	7.62 мм	7.62x54	8.99 кг	1500 м	650	100 патронов	Очень громкое	Очень заметная	Среднее
Ручной пулемет Калашникова РПК	7.62 мм	7.62x39	5.5 кг	1000 м	600	30/40 патронов	Очень громкое	Заметная	Среднее
Ручной пулемет Калашникова РПК-74	5.45 мм	5.45x39	5 кг	1000 м	600	30/45 патронов	Громкое	Заметная	Меньше среднего
Автомат специальный «ВАЛ»	9 мм	9x39 СП-6	2.96 кг	400 м	900	10/20 патронов	Очень тихое	Незаметная	Меньше среднего
МА СР-3 «Вихрь»	9 мм	9x39 СП-6	2 кг	200 м	700–950	10/20 патронов	Громкое	Заметная	Маленькое

СПЕЦИАЛИЗАЦИЯ

Специализация — это раз и навсегда. Она определяется исходя из параметров персонажа. Причем вас не спрашивают — кого кем назначить. Главное управление сказало — снайпер, значит, будет снайпер. По ходу игры бойцы в зависимости от специализации будут увеличивать определенные навыки.

Однако никто не мешает назначить штурмовика снайпером и дать ему в руки СВД. Только вот, мягко говоря, снайпер из него получится не очень.

Штурмовики — костяк любой группы. Именно они первыми лезут в бой, зачищают опасные места и прикрывают снайперов. Место штурмовика — на передовой, там, где свистят пули.

Впрочем, штурмовик не обязательно монстр, обвешанный броней и вооруженный мощными дальнобойными винтовками, такими, как «Абакан».

Это лишь один из вариантов, который рассчитан на подавление противника огневой мощью. Можно действовать и по-другому. Вооружить стволами с глушителем и тихонько валить противника — не поднимая шум. Кого не удастся тихо — из-за угла закидывать РГО.

Главные параметры для штурмовика — сила, подвижность и бесшумность.

Снайпер — должен быть в составе любой группы. Он не лезет на передовую, предпочитая снимать противника издалека.

Способов применения снайпера множество. Он может прикрывать штурмовиков во время атаки. Например, вести по противнику подавляющий огонь (который часто становится для врагов летальным), тем самым обеспечивая товарищам относительно безопасное перемещение.

Быть разведчиком. Благодаря хорошему зрению и маскировке с этим лучше него никто не справится. Снимать вражеских снайперов. Выкашивать целые отряды противников — одевшись в маскхалат и умело прячась в кустах.

С последним связан полезный баг. Противник реагирует на звук и вспышку от выстрела и если заметил противника. В остальных случаях ему часто наплевать, что происходит вокруг. Пример из игры. Снайпер заметил часового. Неподалеку от него стояло еще двое «духов». Выстрел. Упало тело. Вспышки — нет, шума — нет, противника — не видно. Все нормально. Умер от сердечного приступа, можно не дергаться. В следующие 15 секунд двое оставшихся противников повалились на землю с дырками в головах. Никто даже не пошевелился.

Раскачанный снайпер — страшный зверь в человеческом обличье. Валить врагов направо и налево, даже не показываясь на виду. Правда, держать поблизости штурмовиков как прикрытие все равно следует. Даже с 95%-ной маскировкой снайпера изредка, но замечают.

Главные параметры для снайпера — меткость, маскировка, зрение и наблюдательность.

Гранатометчик — когда наступают тяжелые времена и с засевшим в доме «духом» ничего не могут поделать ни снайпер, ни штурмовик — на помощь приходит он. Лениво достает гранатомет, долго целится и делает выстрел. Громкий взрыв, и в доме больше никто не живет.

Гранатометчик — очень узкая специализация. Его задача — уничтожение огневых точек противника и огневая поддержка. Именно ему доступна большая часть тяжелого вооружения.

Для тотальных зачисток подойдет реактивный пехотный огнемет РПО-А «Шмель». Пускай его выстрел не выглядит огнеметным (в смысле, пламени нет), но со своей задачей он справляется отлично. Одного нажатия на курок хватает, чтобы полностью очистить местность. Особенно эффективно, если заряд попадет внутрь дома.

Если же вооружить его ручными гранатометами ГМ-94 и РГ-6, то он отлично поможет при наступлении, прикрывая штурмовиков и уничтожая издалека окопавшегося противника. Около 30 зарядов в гранатомете — это не шутка. Особенно учитывая, что целится он быстро — а заряды летят далеко.

Главные параметры для гранатометчика — ловкость, слух, сила и наблюдательность.

БОЙ

Итак, вы оказались на поле боя. Первое, что нужно сделать, — расставить бойцов на карте. Области, где их можно разместить, помечены зеленым цветом. При этом набор команд ограничен. Вы можете переместить бойца, повернуть в нужном направлении и задать начальную позу (стоя, лежа, сидя). Во время фазы расстановки противники на карте не отображаются. Часто от того, как вы разместите бойцов, зависит исход операции.

Когда бойцы будут расставлены — нажмите Enter. Следующая фаза — отдачи приказов. На минуту отвлечемся и разберемся с интерфейсом. Наверху отображаются портреты бойцов, которые участвуют в операции. Если портрет перечеркнут черной полоской — боец убит. Если дважды щелкнуть левой кнопкой мышки по изображению — камера переместится к выбранному персонажу.

Зеленая полоска под портретом — запас сил бойца. Если она становится красной и увеличивается, значит, боец устает. Персонаж устает, когда выполняет какие-либо действия (стрельба тоже к этому относится) или просто перегружен. Как быстро боец выдыхается (и восстанавливает силы), зависит от: параметра силы, позы и режима передвижения, выполняемых действий, угла наклона местности, по которой двигается боец, и веса снаряжения.

Чтобы восстановить силы, нужно просто некоторое время ничего не делать. Также усталость появляется, если персонажа ранят. Причем насколько он устанет, зависит от тяжести ранения и от того, куда попала пуля — в бронежилет или в тело. Если ранение тяжелое, персонаж не может выполнять никаких приказов. Также ранение снижает характеристики бойца. И они восстанавливаются лишь к следующей миссии.

Усталость влияет и на точность стрельбы. Чем она выше, тем кривее стреляет боец. У полностью выдохшегося персонажа так трясутся руки, что он на расстоянии 50 метров может промазать. Даже если точность развита максимально.

В нижнем левом углу находится панель, на которой отображается информация о выбранном бойце: его инвентарь, состояние здоровья, усталость, тип местности, на которой он находится, и маскировка. На самом верху панели расположены переключатели между типами поведения. Всего их три.

Не стрелять — боец строго исполняет ваши приказы, не обращая внимания на происходящее вокруг. Сбросить этот тип поведения может лишь ранение. Только в этом случаи персонаж будет действовать самостоятельно.

Ответный огонь — в этом случае бойцы исполняют ваши приказы, пока не попадут под огонь противника.

Свободный огонь — в этом случаи бойцы действуют в основном самостоятельно. Они будут выполнять ваши приказы, пока не заметят противника или не случится какое-либо событие (например, рядом рванет граната).

Тип поведения влияет лишь на конкретный приказ. То есть можно совмещать различные типы поведения при отдаче приказов. Например, в режиме **«Не стрелять»** приказать пробежать опасный участок. Потом переключиться на **«Свободный огонь»** и залечь в кустах. Точно так же можно комбинировать и используемое оружие.

Расположение врагов на карте отмечается значками. Если противник виден выбранному бойцу — значок ярко-красный. Если не виден, но его заметил другой персонаж, — значок тускло-красный. Если противник скрылся с глаз, но должен быть в этом месте — красный силуэт. Если боец услышал перемещение противника — голубой силуэт.

Когда все приказы отданы, нажимайте кнопку **«Go»**. Теперь в течение 20 секунд вы не можете вмешиваться в игровой процесс. Остается лишь смотреть, как бойцы выполняют приказы (или наоборот — не выполняют), и надеяться, что все было рассчитано правильно.

ОРУЖИЕ И ЭКИПИРОВКА

Оружия в «АЛЬФА антитеррор» не просто много, а очень много. Настолько много, что со временем от разнообразия начинают бегать глаза, а руки сами тянутся опробовать каждую новую игрушку. Эта глава поможет разобраться, какое оружие для чего нужно. И как его использовать.



➡ **Не видите трех наших бойцов? Правильно — маскировка!**

■ ЭТО ВАЖНО: все написанное относится только к отечественному оружию. Практически все иностранное оружие доступно только в сетевой игре, и поэтому нет большого смысла рассказывать о нем. Хотя, может, мы еще вернемся к этой теме в «Советах мастеров».

ШТУРМОВЫЕ ВИНТОВКИ, ПУЛЕМЕТЫ И ПИСТОЛЕТЫ-ПУЛЕМЕТЫ

Вот где действительно раздолье. Здесь и старый добрый АКМ, и перспективный «Абакан», и даже такая экзотика, как «Кипарис» и «ВАЛ». Действительно есть из чего выбрать. И, в принципе, успешно использовать можно каждое. Но в свое время и в нужном месте.

Технические характеристики оружия воссозданы очень реалистично, поэтому, например, АКМ бьет, как ему и положено, на 500 метров. И при этом даже изредка умудряется попадать. Но, конечно, снайперские винтовки на таком расстоянии предпочтительней.

На часть оружия установлены такие полезные устройства, как подствольный гранатомет, оптика и глушитель. Самому выбрать, куда и что установить, нельзя. Все модели жестко оговорены, поэтому никакой самодеятельности. Каждое устройство прибавляет модели стоимости. Например, «Абакан» без оптики стоит дешевле на 90 очков, чем такой же с оптикой.

Оптический прицел позволяет точнее стрелять, но увеличивает время на прицеливание. Обычно это оправдано. Боец с оптикой попадает намного чаще. Соответственно, и живет дольше.

Глушитель на технические характеристики оружия практически не влияет, но зато уменьшает вспышку и шумность при стрельбе. Вооружать народ оружием с глушителем имеет смысл, если предпочитаете снимать противников, не поднимая шума. В противном случае толку от него никакого. Если боец светится, как фонарный столб в ночи, — ему никакой глушитель не поможет. Из оружия с глушителем лучший выбор — «ВАЛ».

Подствольный гранатомет не может заменить обычные гранаты, но очень облегчит жизнь. Оружие с подствольником нужно давать бойцам с низким значением силы, которые не могут далеко кидать гранаты.

Максимальная дальность стрельбы — 400 метров. Обычно применяется для выкуривания противника из укрытий. Классический пример — шарахнуть в окно. Но при стрельбе нужно помнить, что заряд летит по дуге и поэтому нуж-

СНАЙПЕРСКИЕ ВИНТОВКИ

Модель	Калибр	Патрон	Масса	Прицельная дальность	Емкость магазина	Шумность	Вспышка	Время на прицеливание	Угол обзора	Кратность оптики
Снайперская винтовка Драгунова	7.62 мм	7.62х54	4.52 кг	800 м	10 патронов	Очень громкое	Заметная	Среднее	35 градусов	4
Снайперская винтовка СВН-98	12.7 мм	12.7х108	11.1 кг	2000 м	5 патронов	Очень громкое	Заметная	Большое	25 градусов	10
Снайперская винтовка СВУ-АС	7.62 мм	7.62х54	4.4 кг	800 м	10/20 патронов	Громкое	Заметная	Меньше среднего	40 градусов	4
Снайперская винтовка ТКБ-0145К	6 мм	6х49	4 кг	600 м	10 патронов	Громкое	Заметная	Среднее	40 градусов	4
Снайперская винтовка В-94	12.7 мм	12.7х108	11.8 кг	2000 м	5 патронов	Очень громкое	Заметная	Очень большое	25 градусов	10
Снайперская винтовка ВСК-94	9 мм	9х39 СП-5	2.9 кг	400 м	20 патронов	Очень тихое	Незаметная	Меньше среднего	40 градусов	4
Винтовка снайперская специальная «Винторез»	9 мм	9х39 СП-5	2.95 кг	400 м	10/20 патронов	Очень тихое	Незаметная	Среднее	40 градусов	4



ПИСТОЛЕТЫ

Модель	Калибр	Патрон	Вес с патронами	Эффективная дальность стрельбы	Емкость магазина	Шумность	Вспышка	Время на прицеливание
СР-1 «Гюрза»	9 мм	9х21 СП-10	0.9 кг	100 м	18 патронов	Громкое	Заметная	Очень маленькое
ПСС «Вул»	7.62 мм	7.62х42 СП-4	0.7 кг	25 м	6 патронов	Бесшумное	Незаметная	Очень маленькое
Пистолет Макарова модернизированный	9 мм	9х18 мм ПМ	0.87 кг	50 м	12 патронов	Громкое	Заметная	Очень маленькое
Пистолет Макарова	9 мм	9х18 мм ПМ	0.76 кг	50 м	8 патронов	Громкое	Заметная	Очень маленькое
ПБ	9 мм	9х18 мм ПМ	0.97 кг	50 м	8 патронов	Тихое	Малозаметная	Очень маленькое
МР-443 «Грач»	9 мм	9х19	0.95 кг	100 м	17 патронов	Громкое	Заметная	Очень маленькое
ОЦ-23 СБЗ «Дротик»	5.45 мм	5.45х18	0.86 кг	50 м	24 патрона	Громкое	Заметная	Очень маленькое
ОЦ-27 «Бердыш»	7.62 мм	7.62х25 ТТ	0.81 кг	50 м	18 патронов	Громкое	Заметная	Очень маленькое
Автоматический пистолет Стечкина	9 мм	9х18 мм ПМ	1.22 кг	200 м	20 патронов	Громкое	Заметная	Очень маленькое

но брать чуть выше цели. В подствольном гранатомете один заряд. Но вы можете брать дополнительные вместо обойм для автомата.

Разберемся со **штурмовыми винтовками**. В первых трех миссиях особо и выбирать не приходится — в наличии лишь АКМ разных модификаций. Причем желательно брать автомат калибра 7.62 мм. Пускай у него ниже точность, но зато выше пробивная сила.

К слову, о пробивной силе оружия. Она определяет не то, какой урон будет нанесен противнику, а способность пули пробивать тот или иной материал. Каждый материал (дерево, кирпич и т.д.) в игре имеет определенное сопротивление. И чем выше пробивная способность у пули, тем больше вероятность, что она прошибет его насквозь. Абстрактный пример. Противник стоит за стеной. Очередь из АК-74 лишь срикошетит, из АК-47 пробьет и ранит, а выстрел из снайперской винтовки В-94 — сделает дыру в стене, противнике и соседнем шкафу.

ЭТО ВАЖНО: вы можете приказать бойцу стрелять в любое место. Главное, чтобы он видел точку приказа. То есть, если вы хотите попасть в противника, стоящего за стеной, — нужно целить не в него, а в стенку.



Вот по этой дороге страшно любят гулять часовые.

К четвертой миссии появятся «Абаканы». Советую сразу переключиться на них. Отличная точность, а с бронебойными патронами — и с пробивной силой никаких проблем. Противника в броне будут валить на ура. Именно «Абаканы» до конца игры останутся рабочими лошадками.

Далее появится автомат Кокшарова АЕК-971. По своим техническим характеристикам он практически не уступает «Абакану» и имеет очень маленькое время прицеливания.

Из прочих штурмовых винтовок стоит обратить внимание на ОЦ «Гроза-1». Единственный автомат, на котором одновременно установлены глушитель и оптика.

О **пистолетах-пулеметах**. Достаточно специфичное оружие. Пускай у него небольшая дальность стрельбы, но зато очень маленькое время прицеливания. Если боец внезапно столкнется с противником вблизи — выиграет тот, кто быстрее прицелится. Практически все модели оснащены глушителями. Что тоже большой плюс.

Также их можно использовать как альтернативу «ВАЛ» и ОЦ-14 «Гроза» с ПСО-1 и глушителем. У последних есть один серьезный недостаток — маленькая обойма. Если на средних дистанциях это не так существенно (никто не палит очередью через полкарты), то в ближнем бою зачастую смерти подобно.

Пулеметы. Здесь все просто и понятно. Оружие огневой поддержки. Его используют на дистанции, где автоматы уже не актуальны, а снайперу делать нечего. Правильно поставленный боец с пулеметом в руках создаст много неприятных моментов противнику. Пулеметчик в одиночку может удерживать приличный сектор, не давая противнику высунуть носа. Из предложенных моделей самая достойная — «Печенег». К тому же она появляется практически в самом начале игры.

СНАЙПЕРСКИЕ ВИНТОВКИ

Снайперских винтовок не так много, и каждая из них заточена под свои задачи. С самого начала игры вам будут доступны две модели — **СВД** и непонятно как затесавшаяся сюда иностранка **Enfield «Enforce»**. Время на прицеливание — большое, звук от выстрела — громкий. Конечно, не фонтан, но на первые три миссии сойдет.

Потом появится **СВУ-АС**. Снайперская винтовка создана на базе СВД и предназначена для боя на средних и близких дистанциях, когда у снайпера нет времени на тщательное прицеливание и приходится спешно работать. Может стрелять очередями. Учитывая небольшой размер карт — очень удачная модель. Снайпер отлично работает на средних дистанциях, а когда нужно, может постоять за себя и в ближнем бою.

Снайперские винтовки с глушителем. Это **«Винторез»**, **ВСК-94** и даже автомат **«ВАЛ»** с оптикой. Используются, когда нужно незаметно снять противника, не поднимая шума. Звука от выстрела почти нет, вспышка — отсутствует.

И наконец — диковинные **СВН** и **В-94**. Страшный вид, чудовищная убойная сила, грохот на полкарты — и никакого толку. Данные винтовки создавались для применения в стационарной обороне для борьбы против снайперов, когда боец лежит на одном месте и долго ждет противника. Потом делает один выстрел.

В игре это передано очень точно. Очень специфичное оружие, на любителя. Пока снайпер прицелится, все враги разбегутся. Миссий, где они реально нужны, нет. Единственное, что у этих винтовок получается отменно, — насквозь пробивать стены вместе со стоящими за ними врагами.

У снайперских винтовок есть такой важный параметр, как угол обзора. Точнее, он есть у всего оружия, но для снайперских винтовок наиболее актуален. Чем он больше, тем лучше. То есть, боец сможет простреливать большую площадь, не двигаясь с места. Какой угол обзора и у какой винтовки — смотрите в таблице.

ГРАНАТОМЕТЫ

Гранатометы в «АЛЬФЕ» используются для уничтожения огневых точек. Засадил издалека по укрытию, и можно расслабиться — живых больше нет. Гранатометы бывают нескольких типов.

Одноразовые — РПГ-17 «Муха» и РПГ-27 «Таволга». Используются по принципу — выстрелил и выкинул. Стоят дешево и могут использоваться штурмовиками. Если не жалко командных очков и лишних 3-8 килограммов, можно давать каждому. По принципу «в хозяйстве пригодится».

Многоразовые — РПГ-7 и РПГ-16. Весят побольше, и использовать их могут только гранатометчики. Боец таскает с собой четыре заряда плюс еще один в стволе. Стреляют на расстояние до 300 метров (заявленные в технических характеристиках 500 метров в боевых условиях недостижимы) и бьют побольнее.

Ручные гранатометы — ГМ-94 и РГ-6. У них меньше пробивная сила и радиус поражения при взрыве заряда, чем у старших собратьев. Зато очень большая обойма и маленькое время на прицеливание. У ГМ-94 — 4 гранаты в обойме и 16 запасных; у РГ-6 — 6

гранат в обойме и 24 запасных. Особо укрепленные огневые точки им не по зубам, но зато можно сыпать гранатами в каждый подозрительный угол.

И главный хит сезона, а также обладатель приза зрительских симпатий — **реактивный пехотный огнемет РПО-А «Шмель»**. Страшный зверь. Выносит всех и вся. Большое время на наводку, но после выстрела — точно ничего не останется в живых. Дальность стрельбы — 500 метров, радиус поражения — 50 метров. Действует по принципу: один выстрел — один дом полностью зачищен. Правда, тяжеловат и зарядов мало.

ПИСТОЛЕТЫ

Пистолеты — это то, что никогда не пригодится. Низкая дальнобойность, небольшая обойма и маленькая пробивная сила. Особенно большая проблема с последним. С четвертой миссии практически все противники носят бронежилеты. Даже если попадете, пуля практически не причинит вреда. Модели, оснащенные глушителем, тоже не актуальны. Зачем, если есть автоматы с глушителями, которые бьют на 400 метров и спокойно пробивают броню?

Лучше выкиньте их с глаз долой. И бойцу легче, и командные очки целее.

Все это относится к штурмовикам и гранатометчикам. Для снайперов ситуация немного другая.

Они почему-то в качестве дополнительного оружия могут брать пистолеты-пулеметы. И брать должны. Для ближнего боя лучшего оружия не найти.

Конечно, снайпер вообще не должен участвовать в перестрелках на небольших расстояниях. Но часто бывает так — неизвестно, что ждет за следующим поворотом. А если там ждет злой «дух» с АКМ — то снайперу с его винтовкой (которой нужно целиться полчаса) придет закономерный кирдык.

У пистолетов-пулеметов же маленькое время на прицеливание. А у снайперов отличная реакция и точность. И тут уже кирдык приходит «духу».

ГРАНАТЫ

Гранаты в «АЛЬФА антитеррор» — незаменимая вещь. Их нужно брать в каждую миссию, и побольше. Они идеально подходят для выкуривания «духов» из укромных мест. Да в случае чего и толпу порадовать можно.

Основное преимущество гранат в том, что их можно использовать, не видя противника. Например, бросить через забор, ориентируясь на слух шагов. Или выкурить «духов» с высоты, закидав их снизу. Особенно ценны гранаты в условиях городского боя. Здесь действует правило, выработанное еще во время Великой Отечественной войны, — сначала в дом летит граната, а следом заходит боец.

В игре три типа гранат — **РГН**, **РГД-6** и **РГО**.

РГН — наступательная граната. Используется в ходе наступления, когда у самого бойца нет возможности укрыться. Детонирует от удара об поверхность. Зона поражения небольшая — всего десять метров. При взрыве практически не образуется осколков (да и летят они недалеко), что позволяет использовать **РГН**, не опасаясь зацепить своих.

Вообще **РГН** — универсальная граната, которая пригодится всегда. Во всех миссиях так или иначе придется наступать, будь то сопровождение колонны, зачистка местности или даже спасение пленных. И всегда найдется парочка (а то и больше) «духов», которых иначе, чем гранатой, и не достать. Огневая точка в укрепленном доме, снайпер в надежном укрытии... да и мало ли что еще.

РГД-5 — тоже наступательная граната, но, в отличие от **РГН,** взрывается не от удара, а через 4,2 секунды после выдергивания чеки. Радиус поражения — 25 метров. Тоже полезная вещь, но используется для других целей. Для наглядности приведу два примера.

Противник у окна. На окне — решетка. Если бросить **РГН**, то она сдетонирует от удара, и «дух» готов. Если кинуть **РГД-5**, то она отскочит от решетки и взорвется, не причинив вреда. В этом случае лучше использовать **РГН**.

Противник перемещается или вы не знаете его точного местоположения. Если кинуть **РГН**, то есть большая вероятность, что граната будет потрачена впустую. **РГД-5** такая точность не нужна. Главное, чтобы рванула где-то поблизости.



Сейчас туда полетит граната.

То есть, **РГН** можно кидать на очень близкое расстояние, практически не задумываясь. Главное, чтобы до цели долетела. Применяя **РГД-5**, нужно прикинуть — а взорвется ли она там, где нужно.

Зато для **РГН** нужно точно знать месторасположение противника. **РГД-5** уже ближе к **РГО**. Она не требует такой точности. Главное, чтобы противник вообще был. В этом основное различие.

РГО — оборонительная граната с радиусом поражения 100 метров. Страшная вещь. Если бахнет, то лягут все, кто оказался рядом. Использовать нужно, когда все бойцы попрятались по укрытиям и их точно не заденет. Применять против одинокого противника нет смысла, да и опасно. Зато надежно спрятанный боец одной гранатой может завалить сразу трех-четырех «духов».

ЭТО ВАЖНО: вы можете приказать бойцу кинуть гранату в любую точку, если он до нее достает. Но если боец не может попасть, куда вы приказали (например, препятствие мешает), то он не кинет гранату. Это сделано разработчиками специально. Изначально было сделано, что они кидали гранаты в любом случае. Но при этом от своих гранат погибало народу больше, чем от вражеских пуль.

Несмотря на то, что **РГО** оборонительная граната, — в «АЛЬФА» она используется повсеместно. Только нужно быть осторожным и при броске прятаться в укрытия. Иначе попытка завалить кучу народа разом кончится тем, что лягут не только «духи», но и половина отряда.

Обязательный комплект для любого бойца — 2 РГО и 4 любых гранаты. Без гранат играть просто невозможно.

БОЕПРИПАСЫ

Видов боеприпасов предостаточно, но все сводится к простому: чем больше емкость магазина и сильнее пробивная способность у пули — тем дороже он стоит. Брать нужно самые дорогие магазины — и перезаряжаться будете реже, и с противником в бронежилетах проблем не будет.

БРОНЕЖИЛЕТЫ И КАСКИ

В игре 3 типа бронежилета и один маскхалат. Чем дороже стоит бронежилет, тем лучше он зачищает. Но при этом больше весит. С касками то же самое. Маскхалат ничего не защищает, но позволяет слиться с окружающей средой.

Броню нужно выбирать в зависимости от миссии. Если придется много бегать — лишний вес ни к чему. Если приходится постепенно выдавливать противника, методично уничтожая одну огневую точку за другой, — лучше запаковаться по полной программе.

ГРАНАТОМЕТЫ

Модель	Калибр	Боеприпасы	Масса	Максимальная дальность стрельбы	Радиус поражения	Емкость магазина	Шумность	Вспышка	Время на прицеливание
ГМ-94	43 мм	43 мм	4.8 кг	600 м	5 м	3 выстрела (плюс 1 в патроннике)	Громкое	Заметная	Маленькое
Ручной гранатомет РГ-6	40 мм	ВОГ-25	5.6 кг	400 м	10 м	6 гранат	Громкое	Заметная	Маленькое
Ручной противотанковый гранатомет РПГ-7	40 мм	ПГ-7ВР, ПГ-7ВЛ, ТБГ-7В	8.3 кг	500 м (бронепробиваемость 300 мм)	Неизвестно	Один заряд	Громкое	Очень заметная	Больше среднего
Ручной противотанковый гранатомет РПГ-16 «Гром»	58.3 мм	ПГ-16В	10.3 кг	520 м (бронепробиваемость 300 мм)	Неизвестно	Один заряд	Громкое	Очень заметная	Среднее
Одноразовый противотанковый гранатомет РПГ-18 «Муха»	Неизвестно	Неизвестно	2.6 кг	200 м (бронепробиваемость 350 мм)	Неизвестно	Один заряд	Громкое	Очень заметная	Среднее
Одноразовый противотанковый гранатомет РПГ-27 «Таволга»	Неизвестно	Неизвестно	7.5 кг	150 м (бронепробиваемость 350 мм)	Неизвестно	Один заряд	Громкое	Очень заметная	Среднее
Реактивный пехотный огнемет РПО-А «Шмель»	Неизвестно	Неизвестно	11 кг	600 м	50 квадратных метров	Два заряда	Громкое	Очень заметная	Очень большое



ИНОСТРАННОЕ ОРУЖИЕ

Штурмовые винтовки, пистолеты-пулеметы, пулеметы

Модель	Калибр	Патрон	Масса без магазина	Эффективная дальность стрельбы	Темп стрельбы (выстрелов в минуту)	Емкость магазина	Шумность	Вспышка	Время на прицеливание
Steyr AUG	5.56 мм	5.56x45	3.6 кг	360 м	700–950	30 патронов	Громкое	Заметная	Среднее
Calico 950	9 мм	9x19	1.09 кг	100 м	750	50/100	Громкое	Заметная	Маленькое
Calico 950 с глушителем	9 мм	9x19	1.21 кг	100 м	750	50/100	Тихое	Малозаметная	Маленькое
Calico 960	9 мм	9x19	2.17 кг	300 м	750	50/100	Громкое	Заметная	Меньше среднего
FAMAS	5.56 мм	5.56x45	3.61 кг	450 м	1000	30 патронов	Громкое	Заметная	Маленькое
FN FAL	7.62 мм	7.62x51	4.25 кг	600 м	700	20 патронов	Очень громкое	Заметная	Меньше среднего
FN P90	5.7 мм	5.7x28	2.51 кг	200 м	900	50 патронов	Громкое	Заметная	Маленькое
FN P90 с глушителем	5.7 мм	5.7x28	2.72 кг	200 м	900	50 патронов	Тихое	Малозаметная	Маленькое
H&K 21	7.62 мм	7.62x51	9.3 кг	1200 м	800	80 патронов	Очень громкое	Очень заметная	Среднее
H&K 53	5.56 мм	5.56x45	3 кг	500 м	750	30 патронов	Очень громкое	Очень заметная	Маленькое
H&K 53 с глушителем	5.56 мм	5.56x45	3.1 кг	500 м	750	30 патронов	Тихое	Малозаметная	Маленькое
H&K G-36	5.56 мм	5.56x45	3.6 кг	1000 м	750	30 патронов	Громкое	Заметная	Меньше среднего
H&K MG43	5.56 мм	5.56x45	6.5 кг	1000 м	800	100 патронов	Очень громкое	Очень заметная	Среднее
H&K MP5A3	9 мм	9x19	2.88 кг	200 м	800	15/30 патронов	Громкое	Заметная	Маленькое
H&K MP5SD3	9 мм	9x19	3.1 кг	200 м	800	15/30 патронов	Тихое	Малозаметная	Маленькое
H&K MP7 PDW	4.6 мм	4.6x30	1.5 кг	200 м	950	20/40 патронов	Громкое	Заметная	Очень маленькое
H&K MP7 PDW с глушителем	4.6 мм	4.6x30	1.7 кг	200 м	950	20/40 патронов	Тихое	Малозаметная	Маленькое
H&K UMP	.45	.45 APC	2.1 кг	100 м	700	25 патронов	Очень громкое	Заметная	Маленькое
H&K UMP с глушителем	.45	.45 APC	2.2 кг	100 м	700	25 патронов	Тихое	Малозаметная	Маленькое
Enfield L85A	5.56 мм	5.56x45	4.13 кг	500 м	650	30 патронов	Громкое	Заметная	Меньше среднего
Colt M4A1 «Commando»	5.56 мм	5.56x45	3 кг	360 м	700–950	30 патронов	Громкое	Очень заметная	Маленькое
Colt M4A1 «Commando» с глушителем	5.56 мм	5.56x45	3.1 кг	360 м	700–950	30 патронов	Тихое	Малозаметная	Маленькое
Colt M16A4	5.56 мм	5.56x45	3.77 кг	550 м	800	30 патронов	Громкое	Заметная	Меньше среднего
M249 SAW	5.56 мм	5.56x45	7.1 кг	800 м	1000	100 патронов	Очень громкое	Очень заметная	Среднее
Steyr TMP	9 мм	9x19	1.3 кг	100 м	900	15/30 патронов	Громкое	Очень заметная	Очень маленькое
Steyr TMP с глушителем	9 мм	9x19	1.5 кг	100 м	900	15/30 патронов	Тихое	Малозаметная	Очень маленькое
UZI	9 мм	9x19	3.7 кг	200 м	600	25/32 патрона	Очень громкое	Очень заметная	Маленькое
UZI с глушителем	9 мм	9x19	3.9 кг	200 м	600	25/32 патрона	Тихое	Малозаметная	Маленькое

ЭТО ИНТЕРЕСНО: первый раз бронежилеты в массовом порядке в войсках стали применять во время войны в Афганистане. Потери личного состава снизились до 50%.

Исключение составляют лишь снайперы, которые полагаются на скрытность. Им лучше всего подойдет маскхалат. Он увеличивает маскировку на 50%. В противном случае — и им броню в зубы. Проживут дольше.

ПРОХОЖДЕНИЕ

МИССИЯ 1. АФГАНИСТАН, НАЧАЛО

Главные задачи: 1. Обеспечить безопасное прибытие конвоя в расположение военной базы. 2. В случае нападения — уничтожить противника.

Звеньев на миссии: 1.

Простая миссия, если действовать быстро и четко. Снайпера посадите (именно сидеть — иначе не заметит противника) с пассажирской стороны УАЗика и прикажите смотреть в сторону туннеля. Одного штурмовика поставьте так, чтобы он смог снять пулеметчика на выступе. Второго разместите за снайпером.

Снайперу прикажите подстрелить автоматчика над туннелем и вражеского снайпера за ним. Штурмовику — завалить пулеметчика. Другому штурмовику прикажите бежать к грузовику и залечь в кустах.

После первого хода снайпер должен завалить обоих. Пока он больше не нужен, поэтому оставьте его в покое. Никуда перемещать не нужно. Только на пулю нарветесь. Штурмовика, завалившего пулеметчика, перебросьте к склону горы, по которому можно забраться наверх, и спрячьте за каким-нибудь камнем. Следующая задача — отразить атаку «духов». Сидите на месте и отстреливайте появляющихся противников. В этом сильно помогут солдаты.

Когда поток «духов» иссякнет, нужно действовать дальше. Обычно успевают спрятаться два-три «духа» с левой стороны склона. Достать их штурмовиками проблемно. Осторожно ползите снайпером на правую сторону склона, к куче камней, где в самом начале миссии сидел моджахед. Оттуда он будет простреливать всю местность и добьет оставшихся в живых противников. Если выживших нет, то вместе с солдатами поднимайтесь наверх и зачищайте местность.

Есть еще один нюанс. Если все пойдет нормально, то солдаты с другой стороны туннеля должны сами разобраться с противником и также пойти в атаку. То есть вы возьмете «духов» в клещи. Если у них что-то не заладится, то вам придется зачищать и дальнюю часть карты.

МИССИЯ 2. ПЛЕННЫЕ

Главные задачи: 1. Освободить и эвакуировать двух пленных офицеров, которых держат в северной деревне. 2. Воспрепятствовать казни моджахедами пленных солдат.

Звеньев на миссии: 1.

Вторая миссия — еще проще, чем первая. Не обращайте внимания на советы в брифинге насчет необходимости сохранять тишину. С бесшумными пистолетами только намучаетесь.

Итак, с собой на задание берите троих бойцов. Каждому дайте по АКМ и побольше РГН. Одного бойца разместите так, чтобы он простреливал холм справа. Пусть это будет кто-нибудь из метких. Остальных поверните в сторону развалин. В них сидит два «духа». Киньте им по гранате. На шум взрыва сверху прибегут трое дядек. Валите и их.

Теперь самого зрячего положите у начала дороги. Двоих отправьте за длинный холм, идущий вдоль дороги, и заранее подтащите поближе к аулу. Не шумите. Их пока никто не должен заметить. Через какое-то время покажется конвой «духов», ведущих пленных на расстрел. Боец, залегший у дороги, снимает первого охранника. Пленные сразу дают деру. Противнику до них уже нет дела, и они начинают перестрелку с вашим бойцом.

Как только зазвучат выстрелы, двумя бойцами начинайте штурмовать деревню. Если первый боец не может справиться с противником — киньте гранату из-за холма. В деревне главное — четко ориенти-

СНАЙПЕРСКИЕ ВИНТОВКИ

Модель	Калибр	Патрон	Масса	Прицельная дальность	Емкость магазина	Шумность	Вспышка	Время на прицеливание	Угол обзора	Кратность оптики
Снайперская винтовка Enfield «Enforcer»	7.62 мм	7.62x51	4.95 кг	1000 м	10 патронов	Громкое	Заметная	Среднее	35 градусов	4
Снайперская винтовка FN Special Police Rifle	7.62 мм	7.62x51	5.2 кг	800 м	4 патрона	Громкое	Заметная	Среднее	35 градусов	4
Снайперская винтовка H&K PSG-1	7.62 мм	7.62x51	8.5 кг	600 м	5 патронов	Громкое	Заметная	Среднее	30 градусов	6 установок от 100 до 600 м
Снайперская винтовка M-24	7.62 мм	7.62x51	5.49 кг	800 м	5 патронов	Очень громкое	Заметная	Среднее	25 градусов	10
Снайперская винтовка Barret M99	.50	.50 BMG	11.36 кг	1000 м	1 патрон	Очень громкое	Заметная	Большое	25 градусов	8
Снайперская винтовка AW Super Magnum	.338	.338 Lapua	6.8 кг	1100 м	5 патронов	Очень громкое	Заметная	Больше среднего	25 градусов	10
Снайперская винтовка PGM Ultima Ratio «Intervention»	7.62 мм	7.62x51	6 кг	1000 м	10 патронов	Громкое	Заметная	Среднее	35 градусов	4
Снайперская винтовка Steyr Scout Tactical	7.62 мм	7.62x51	3.7 кг	600 м	10 патронов	Громкое	Заметная	Среднее	65 градусов	2.5
Снайперская винтовка RAI300	7.62 мм	7.62x51	6.2 кг	800 м	5 патронов	Громкое	Заметная	Среднее	35 градусов	4

ПИСТОЛЕТЫ

Модель	Калибр	Патрон	Вес с патронами	Эффективная дальность стрельбы	Емкость магазина	Шумность	Вспышка	Время на прицеливание
Beretta 92FS	9 мм	9x19	0.92 кг	50 м	15 патронов	Громкое	Заметная	Очень маленькое
Colt 1911	.45	.45 APC	1.26 кг	50 м	7 патронов	Громкое	Заметная	Очень маленькое
FN Five-seveN	5.7 мм	5.7x28	0.76 кг	100 м	20 патронов	Громкое	Заметная	Очень маленькое
Glock 17	9 мм	9x19	0.625 кг	50 м	17 патронов	Громкое	Заметная	Очень маленькое
Glock 18	9 мм	9x19	0.95 кг	50 м	18/31 патронов	Громкое	Заметная	Очень маленькое
H&K USP Tactical	.45	.45 APC	0.72 кг	100 м	12 патронов	Громкое	Заметная	Очень маленькое
H&K USP Tactical с глушителем	.45	.45 APC	0.94 кг	100 м	12 патронов	Тихое	Малозаметная	Очень маленькое
S&W 5906	9 мм	9x19	1.07 кг	50 м	10 патронов	Громкое	Заметная	Очень маленькое

роваться и быстро действовать. Помните, гранаты — уже половина успеха. Когда снимете охранника у ямы (она у края карты), оттуда стремительно выбегут еще двое пленных. Как только они выберутся из деревни — миссия будет выполнена.

Если замешкаетесь в деревне, со стороны большого аула начнет сбегаться толпа. В принципе с ней не трудно справиться. Двумя бойцами зачищайте деревню, а третьего положите так, чтобы он простреливал склон.

МИССИЯ 3. ЗАПАДНЯ

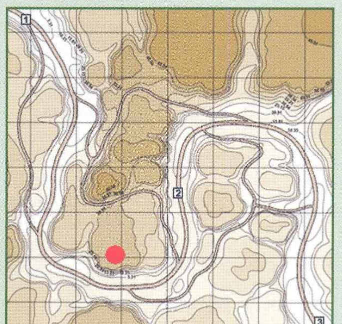
Главные задачи: 1. Не дать никому из моджахедов уйти.

Звеньев на миссии: 2.

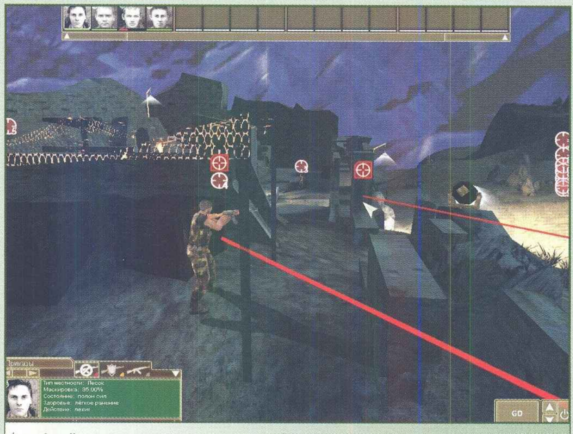
Третья миссия — еще проще, чем вторая. Но особо не радуйтесь — на ней халява кончится. Итак, вам нужно уничтожить караван духов. Они пойдут по каньону большой толпой. Впереди каравана идут два патруля. Вам нужно быстро уничтожить патрули и занять господствующую высоту, чтобы закидать противника гранатами.

С собой берите двух бойцов. Одного с высокой подвижностью и навесьте на него шесть РГО. Броню не надевайте. Можно в принципе и оружия не давать. Второго вооружайте чем угодно. Главное — захватите две РГО.

Бойца с оружием положите вплотную к горе — неподалеку от тропинки, ведущей наверх. Не у самой тропинки, а чуть дальше. Второго бойца кладите чуть позади первого. На главной дороге ровно в 1-35 покажется первый патруль. Можно не дожидаться этого момента и заранее кинуть РГО. Делается это так — когда будет 1-20, три раза прикажите «**Держать сектор 5 секунд**». Потом отдаете приказ кидать гранату. Вторую РГО бросаете на тропинку. По ней идет второй патруль.



Больше патрулей нет. Бойца с автоматом посылаете вверх по тропинке, откуда спускался патруль. На развилке поворачиваете налево и ложитесь у дерева. Вторым бойцом бежите по дороге. Потом сворачиваете направо. По тропинке бежите до места, отмеченного на картинке (за указанное место огромное спасибо игроку с форума «**Альфы**»). Не заглядывая за край, а ложитесь и ждете. К этому времени внизу уже должен быть слышен топот. Это и есть караван. Подпускаете его поближе и веером кидаете 6 РГО. Серия взрывов — и живых никого.



➡ Снайпер незаметно подполз сбоку. Сейчас будут валить.

МИССИЯ 4. ДОРОГА В ГРОЗНЫЙ

Главные задачи: 1. Обеспечить движение конвоя.

Звеньев на миссии: 2.

Первая действительно сложная миссия. Берете с собой 8 человек. Семерых делаете штурмовиками и бронируете по максимуму. Из оружия — лучше «Абаканы» с подствольниками и максимум гранат. Одного — снайпером. Вручаете ему «Винторез» и одеваете в маскхалат.

Одного бойца разместите на дороге у БТРа. Четверых (в том числе и снайпера) — во дворе. Причем один должен стоять у самого забора. Троих — у УАЗа. Расстановка закончена.

Бойцом, стоящим у дороги, кидаете гранату снайперу на крышу и еще одну — в окно пониже. Там тоже сидит «дух». Больше его двигать не нужно. И ни в коем случае не выходите на дорогу. Ее простреливает снайпер. Им займемся чуть позже.

Бойцом у забора — гранату на балкон дома, напротив школы. Потом двигаетесь вдоль забора. Если в доме (куда летела первая граната) кто-то выжил — то из-за забора в окошко закидывайте еще одну гранату.

Остальными начинаете двигаться к белому дому. В нем сидят трое «духов». Как только они себя проявят, также закидываете их гранатами. Еще один противник прибежит со стороны забора, но его снимут и так. Когда дом будет зачищен, снайпером снимаете «духа», мелькающего в окнах школы. Потом перебегайте бойцами дорогу и прячьте их у забора. Внутрь двора не заглядывайте. Если что-то начнет шевелиться, киньте пару РГО.

Снайпером также перебегайте дорогу, но идите не к забору, а к разрушенному зданию у самого края карты. Обходите его справа и прячьтесь за кучей булыжников на углу. Отсюда он настреляет кучу народа. Когда противники закончатся, кидайте РГН снайперу, сидящему на втором этаже разрушенного дома. Расстояние большое, но достать должен.



ГРАНАТОМЕТЫ									
Модель	Калибр	Боеприпасы	Масса	Максимальная дальность стрельбы	Радиус поражения	Емкость магазина	Шумность	Вспышка	Время на прицеливание
AT-4	84 мм	Неизвестно	6.7 кг	300 м (бронепробиваемость 300 мм)	Неизвестно	Неизвестно	Громкое	Очень заметная	Больше среднего
H&K 69A1	40 мм	40 мм	3 кг	350 м	10 м	Неизвестно	Громкое	Заметная	Маленькое
Одноразовый противотанковый гранатомет M72 LAW	Неизвестно	Неизвестно	3.45 кг	200 м (бронепробиваемость 305 мм)	Неизвестно	Неизвестно	Громкое	Очень заметная	Маленькое
MM-1	40 мм	40x101	5.7 кг	350 м	10 м	12 гранат	Громкое	Заметная	Маленькое
SMAW	83 мм	HEAA, HEDP	11.8 кг	500 м (бронепробиваемость 600 мм)	Неизвестно	Неизвестно	Громкое	Очень заметная	Больше среднего

Теперь двор должен быть чист. Одного штурмовика положите у забора и прикажите смотреть на дальний конец дороги. Оттуда «духам» придет подкрепление в количестве трех человек. Мы еще вернемся к этому. Остальными бойцами заходите внутрь двора. Двигайтесь вдоль забора (это нужно, чтобы не попасть под огонь тех, кто сидит в школе) и кидайте РГН в окна школы. Примерно в это время по дороге со стороны подбитой БМП должно подойди два отряда духов. Расстреливайте их и/или закидывайте гранатами.

Вернемся в самое начало миссии — ко второй группе у УАЗика. Начинайте двигаться по дворам в обход школы. Выскакивающих «духов» бойцы будут валить за просто так. Опасность представляют лишь двое противников, засевших в доме у края карты. Подползите к окошку и киньте внутрь РГО или РГД-5. Потом подстрелите двоих «духов» в развалинах за школой.

Далее тормозните у дома и ждите. Как только со стороны дороги придет отряд из трех «духов», штурмовик, оставленный у забора, заметит их и откроет огонь. Те ввяжутся в бой. Киньте им гранату, чтобы успокоились. После этого переходите дорогу и двигайтесь вдоль школы, расстреливая и закидывая гранатами противника.

В это время первый отряд должен закончить зачищать двор. Им также отправляйтесь на штурм школы. Тактика такая же. Прежде чем заходить через главный вход, киньте на лестницу гранату. Там должен стоять вредный «дух», который отлично снимает ваших бойцов.

МИССИЯ 5. БЛОКПОСТ

Главные задачи. 1. Прорваться к блокпосту. 2. Отбить атаки боевиков на блокпост.

Дополнительная задача. Минимизировать потери среди л/с ВВ.

Звеньев на миссии: 2.

Итак, на миссии нам доступны 8 бойцов. Четверо садятся около здания, еще четверо — в канаве, остальные точки высадки не рассматриваем, ибо они слишком хорошо простреливаются противником.

Начнем с той группы, которая около здания. Туда должны войти гранатометчик, снайпер и 2 штурмовика. Гранатометчика вооружаем магазинным гранатометом и АКС-74У с глушителем. Штурмовики получают по АКС-74У с глушителем, гранаты и легкие бронежилеты — им надо много бегать и лишний вес ни к чему. Только не надо посылать очень сильных штурмовиков, а то они запросто перекинут гранату через дом. Снайпер получает ВСК-94, «Кипарис» и маскхалат. Задача этой группы — уничтожить 2 снайперов в доме и убить врагов перед домом на перекрестках.

Первый штурмовик обегает дом и из-за угла осторожно кидает гранату за «Запорожец». Если сидящий там враг погиб, то штурмовик заворачивает за угол и закидывает гранату на крышу снайперу (оба снайпера на крыше видны с блокпоста). Второй штурмовик в это время залезает на насыпь в проломе с задней стороны дома и кидает гранату второму снайперу. Если вдруг вылезет еще один блуждающий снайпер — можно уничтожить и его. Если все это получилось (а максимум на все это — 40 секунд), то штурмовики могут смело перебегать ко второй группе в канаву. Снайпер почти с точки высадки начинает «пасти» вражеского бойца рядом с трамвайчиком, что за гаражами. И должен бы его уничтожить. Гранатометчик чуть отодвигается от стены и расстреливает из гранатомета вражеского бойца на перекрестке, а если повезет, то и на перекрестке трамвайных линий. После этого он возвращается назад и кидает по гранате в 2 окна на третьем этаже торца здания — в каждом из этих окон сидит стрелок противника. Если эти задачи выполнены — стрелок с гранатометчиком также отползают к канаве.

Группа в канаве должна содержать пулеметчика с РПК-74, снайпера с СВУ-АС и пару штурмовиков с любыми автоматами (им важнее гранаты). Очень важно выдать им броню потяжелее, так как по ним-то точно будут стрелять. Их задача — расчистить канаву для прохода.

Снайпер на первом ходу перебегает на другую сторону канавы и от травы ползет к гаражам. На втором ходу он, открыв дополз, кидает гранату в центр гаражей. Дело в том, что как раз туда прибежит пара вражеских бойцов, когда начнет стрелять ваш снайпер около дома. И, вероятнее всего, эта граната отправит их на тот свет. После этого снайпер возвращается обратно в канаву и ползет по ней к блокпосту. Тем временем штурмовики ползут по дну канавы к трубе, а пулеметчик «пасет» трубу. По этой самой трубе обожает ползать боец противника, так что рано или поздно пулеметчик должен его подстрелить. После этого все бойцы перебираются на другую сторону трубы и залегают на бруствере за трубой. Если снайпер и гранатометчик первой группы не справились со своими заданиями — надо будет помочь им, закидав их цели гранатами.

Далее группы фактически объединяются. Легкие штурмовики убежали к блокпосту и залегли около него на склоне в кустах. Снайпер с бесшумной винтовкой залезает на склон около блокпоста и рассматривает улицы возле дома (очень неплохо найти кусты, которые его замаскируют). Гранатометчик и снайпер с СВУ-АС ложатся на том же склоне, но совсем рядом с блокпостом. Он залезает на самый верх и там залегает. Тяжелые штурмовики залегают за бруствером около трубы и ждут с гранатами наготове. Видеть их не должны, но они должны легко метнуть гранату по первому требованию. Эта передислокация должна закончиться к концу 5-й минуты.

Первые гости появятся на дальней дороге. Их обычно отстреливают снайперы (на пустом-то месте!). К концу шестой минуты появятся враги на месте вашей начальной высадки. Вот они прекрасно видны снайперам, и по ним будут кидать гранаты ваши бойцы, улегшиеся за бруствером. Ну, а дальше несколько гранат в канаву для профилактики (чтобы не было выживших) — и, как только вы уничтожите всех напавших (не тех, кто изначально был на карте), миссия закончится.

МИССИЯ 6. АРХЫЗ

Главная задача. Уничтожить лидеров бандформирований.

Дополнительная задача. Уничтожить всех боевиков.

Звеньев на миссии: 2.

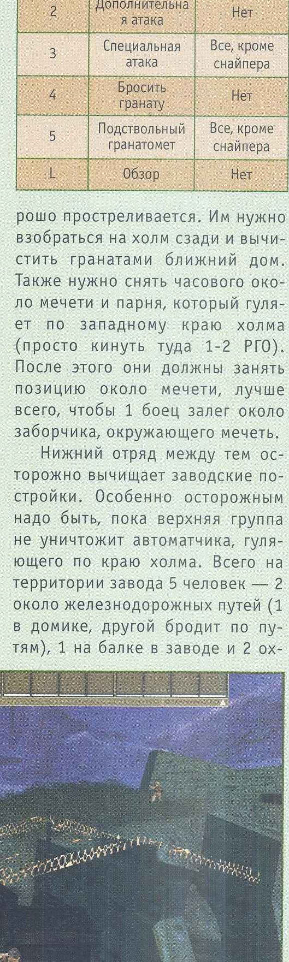
Первая группа высаживается около дороги. Один из них, самый тихий и незаметный, оснащается маскхалатом, 6 гранатами РГО и ВСК-94. Он укладывается в точке, которая поближе к холму. Остальные бойцы этой группы вооружаются бесшумными автоматами и укладываются на точке по другую сторону дороги. Еще одна группа высаживается около реки, и их можно вооружать как угодно, в том числе и довольно тяжелым оружием. Всем бойцам дается приказ не стрелять.

Наш «разведчик» тихо ползет по склону холма (не по вершине, но и не по самому низу) по направлению к лагерю боевиков. Торопиться тут не надо, просто доползаем до берега реки — если бегать и красться, то вас заметят. А смысл этой миссии в том, что командиров боевиков нужно уничтожить раньше, чем вас заметят. Поэтому, добравшись до реки, ваш боец кидает несколько гранат на полянку около костра. Командиры при этом не выживут (вы же взяли РГО?). Можно еще покидать остальные гранаты в район лагеря. Только не забудьте о поражающей силе этих гранат и обязательно спрячьтесь за камнями. После этого он отползает чуть назад и пря-

ТРЕНИРОВКИ								
Тип	Сила	Ловкость	Подвижность	Точность	Маскировка	Бесшумность	Наблюдательность	Стоимость
Стрельбище	Нет	+5	Нет	+10	Нет	Нет	Нет	400
Полевые учения	Нет	Нет	Нет	Нет	Нет	Нет	+10	400
Марш-бросок	+5	+10	+10	Нет	Нет	Нет	Нет	600
Штурм-тренинг	+5	Нет	+5	Нет	Нет	+10	Нет	500
Курс снайпера	Нет	Нет	Нет	+10	+10	Нет	+10	500
Саперное дело	Нет	+10	Нет	Нет	Нет	Нет	+10	400

ЗВАНИЯ

Специализация	Ловкость	Подвижность	Точность	Маскировка	Бесшумность	Сила	Наблюдательность
Старший лейтенант							
Снайпер	Нет	Нет	+8	+5	Нет	Нет	+5
Штурмовик	Нет	+8	Нет	Нет	+5	+5	Нет
Гранатометчик	+8	Нет	Нет	Нет	Нет	+5	+5
Капитан							
Специализация	Ловкость	Подвижность	Точность	Маскировка	Бесшумность	Сила	Наблюдательность
Снайпер	Нет	Нет	+8	+6	Нет	Нет	+5
Штурмовик	Нет	+8	Нет	Нет	+4	+7	Нет
Гранатометчик	+8	Нет	Нет	Нет	Нет	+9	+3
Майор							
Специализация	Ловкость	Подвижность	Точность	Маскировка	Бесшумность	Сила	Наблюдательность
Снайпер	+5	+5	Нет	Нет	+10	+10	+10
Штурмовик	+5	Нет	+5	Нет	Нет	+5	+5
Гранатометчик	Нет	Нет	Нет	Нет	Нет	Нет	Нет
Подполковник							
Специализация	Ловкость	Подвижность	Точность	Маскировка	Бесшумность	Сила	Наблюдательность
Снайпер	Нет	Нет	+10	+20	Нет	Нет	+10
Штурмовик	Нет	+10	Нет	Нет	+10	+10	Нет
Гранатометчик	+10	Нет	Нет	Нет	Нет	+10	+10
Полковник							
Специализация	Ловкость	Подвижность	Точность	Маскировка	Бесшумность	Сила	Наблюдательность
Снайпер	+5	+5	+5	+5	+5	+5	+5
Штурмовик	+5	+5	+5	+5	+5	+5	+5
Гранатометчик	+5	+5	+5	+5	+5	+5	+5



КОМАНДЫ

Клавиша	Действие	Ограничение
P	Переместить	Нет
O	Смотреть	Нет
R	Бежать	Нет
M	Идти	Нет
S	Красться	Нет
C	Ползти	Нет
U	Встать	Нет
K	Сесть	Нет
Z	Лечь	Нет
W	Держать сектор 5 секунд	Нет
H	Держать сектор	Нет
A	Атака	Нет
1	Атака основным оружием	Нет
2	Дополнительна я атака	Нет
3	Специальная атака	Все, кроме снайпера
4	Бросить гранату	Нет
5	Подствольный гранатомет	Все, кроме снайпера
L	Обзор	Нет

чется в кустах. Если повезет — может заметить кого-нибудь и подстрелить, но геройствовать не надо. Группа с тяжелым вооружением выбивает врагов из окопов (можно просто закидать их гранатами). Ну, и все вместе отлавливают выживших врагов.

МИССИЯ 7. ДАГЕСТАН

Главные задачи. 1. Захватить высокогорное село. 2. Продержаться до подхода основных сил, не дать боевикам прорваться.

Дополнительная задача. Уничтожить всех боевиков.

Звеньев на миссии: 2.

Цель этой миссии — не дать противнику прорваться в село. Правда, сначала село надо захватить. Вооружаем бойцов бесшумными автоматами, можно попробовать автомат Кашкарова, но важнее вооружить 2 бойцов, которые будут контролировать основной мост, полным комплектом гранат РГО. Вообще гранаты на этой миссии решат многое. Не стоит вооружать бойцов снайперскими винтовками, потому что все удобные позиции простреливаются вражескими снайперами, а их позиции намного выгоднее тех, что сможете занять вы.

Первое правило — не пересекать 2 дороги, которые ведут к мостам. Обе они полностью простреливаются снайперами, и тот, кто попытается их перебежать, немедленно станет трупом. Двое бойцов выползают влево от дома и из-под забора закидывают дома слева и спереди от точки старта. Самый левый дом можно не трогать — бандит оттуда придет сам. Еще 2 бойца закидывают гранатами дом вправо от точки старта. После этого большинство бойцов перебегает дорогу и устраивается за передним домом. Двое бойцов должны устроиться около магистральных дорог с тем, чтобы просматривать начало моста на вражеской стороне. Еще один или двое бойцов могут просматривать через калитку около правого дома ущелье на стороне противника. И обязательно закидайте гранатами крайний правый дом, иначе враги оттуда могут не вовремя выйти.

Дальнейшая игра сводится к тому, что вы отслеживаете момент вхождения отряда противника на один из мостов. И сразу отправляете туда гранату. На открытом пространстве вряд ли кто-то спасется. Останется только переждать три волны противника, и тогда прилетят штурмовики, которые добьют оставшихся. Если вы умудритесь перебить всех врагов раньше прилета штурмовиков, то лучше этим не заниматься — уж больно сильны снайперы врага.

МИССИЯ 8. ЗАЧИСТКА

Главная задача. Обнаружить и освободить удерживаемых боевиками солдат федеральных сил.

Дополнительная задача. Осуществить содействие частям ВВ МВД РФ, проводящим «зачистку» в районе.

Звеньев на миссии: 2.

Звено бойцов вооружается дальнобойным оружием и идет обходить холм. Там противников хватает, поэтому можно даже и не задаваться вопросом о том, чтобы не шуметь. Лучше расстрелять их издалека. Оставшееся звено, которое будет орудовать в нижней части деревни, вооружается бесшумным оружием.

Итак, в деревне уже занял несколько домов отряд милиционеров, проводящий зачистку. Правда, их мало, и они, окруженные врагами, засели в 2 домах. Для начала быстро переходим через мост и закидываем гранатами все ближайшие дома, в которых засели бандиты (не перепутайте их с милиционерами). Далее отряд, который идет к мечети, направляется к ней в обход, потому что центральная улица слишком хорошо простреливается. Им нужно взобраться на холм сзади и вычистить гранатами ближний дом. Также нужно снять часового около мечети и парня, который гуляет по западному краю холма (просто кинуть туда 1-2 РГО). После этого они должны занять позицию около мечети, лучше всего, чтобы 1 боец залег около заборчика, окружающего мечеть.

Нижний отряд между тем осторожно вычищает заводские постройки. Особенно осторожным надо быть, пока верхняя группа не уничтожит автоматчика, гуляющего по краю холма. Всего на территории завода 5 человек — 2 около железнодорожных путей (1 в домике, другой бродит по путям), 1 на балке в заводе и 2 ох-



➡ Просвистела пуля снайпера. Моджахед согнулся пополам.



НАГРАДЫ

Награда	Сколько раз можно наградить	После какой награды	После скольких операций	Ловкость	Подвижность	Точность	Маскировка	Бесшумность	Наблюдательность	Сила	Цена
Медаль Жукова	1	-	1	-	-	-	-	-	+10	-	200
Медаль Суворова	1	-	2	-	-	+1	+10	+10	-	-	450
Медаль «За отвагу»	17	-	1	+5	+5	-	-	-	-	+7	650
Медаль «За заслуги перед Отечеством» I степени	1	Медаль «За заслуги перед Отечеством» II степени	3	+5	-	+5	-	-	+10	-	550
Медаль «За заслуги перед Отечеством» II степени	1	-	2	-	-	+5	-	-	+10	-	450
Медаль за спасение погибавших	1	-	1	-	-	-	-	-	-	+5	350
Орден «За воинские заслуги»	1	-	1	+3	+3	+3	-	-	-	+3	500
Орден Мужества	17	-	1	+2	+2	+2	+10	+10	+5	-	800
Орден «За заслуги перед Отечеством» I степени	1	Орден «За заслуги перед Отечеством» II степени	7	+5	+5	+5	-	-	+5	+5	900
Орден «За заслуги перед Отечеством» II степени	1	Орден «За заслуги перед Отечеством» III степени	6	+5	+5	+5	-	-	+5	+5	700
Орден «За заслуги перед Отечеством» III степени	1	Орден «За заслуги перед Отечеством» IV степени	5	+5	+5	+5	-	-	-	+2	500
Орден «За заслуги перед Отечеством» IV степени	1	Медаль «За заслуги перед Отечеством» I степени	4	+2	+2	+2	-	-	-	+2	350
Герой России	1	Орден «За заслуги перед Отечеством» I степени	6	+10	+10	+10	+10	+10	+20	+10	3000
Медаль «За отличие в спецоперациях»	1	-	1	-	-	-	+10	+10	+12	-	600
Медаль «За участие в контртер. операции»	1	-	2	+3	+3	+3	-	-	-	+3	500

ГОРЯЧИЕ КЛАВИШИ

Кнопка	Действие
Space	Открыть меню приказов/Отменить выбранный приказ
Enter	Завершить ход
Esc	Меню игры
+	Открыть панель игрока
-	Закрыть панель игрока
Page Up	Подняться на 1 уровень
Page Down	Спуститься на 1 уровень
I	Показать карту
Caps Lock	Показать информацию о типе местности и маскировке при перемещении
Tab	Включить/отключить отображение персонажей на карте
F1	Справка
F9	Включить/отключить интерфейс
F10	Быстрый выход
Ctrl+A	Выделить всех бойцов
Ctrl+1	Выделить первый отряд
Ctrl+2	Выделить второй отряд
Ctrl+3	Выделить третий отряд
Ctrl+4	Выделить четвертый отряд
[	Выбрать следующего бойца
]	Выбрать предыдущего бойца
Shift+[	Добавить к выбранным следующего бойца
Shift+]	Добавить к выбранным предыдущего бойца
Backspace	Отменить последний приказ
Delete	Отменить все приказы

раняют пленных. Первые двое уничтожаются очень быстро. Тот, что в заводе, хорошо отстреливается со стороны входа в завод. А вот к охранникам пленных лучше подходить со стороны завода. Один из них стоит во дворе и отлично отстреливается, а второй простреливает двор. Если подойти со стороны завода, то вы будете вне сектора его обстрела и, открыв боковую дверь, легко его уничтожите.

А вот после освобождения пленных проверится, насколько хорошо вы спрятали своих бойцов около мечети, так как по дороге к ней двинется отряд противника. После того, как вы их уничтожите, зачистка закончится.

МИССИЯ 9. НЕИЗБЕЖНОЕ

Главная задача. Уничтожить лидера боевиков.

Дополнительная задача. Ликвидировать элитного снайпера боевиков.

Звеньев на миссии: 2.

После большинства предыдущих миссий это очень спокойное задание. Единственное, что мешает легко ее пройти, — очень пересеченная местность и куча домов и деревьев. Вооружаем народ бесшумным оружием и кучей гранат. Стрелять придется почти исключительно с близкого расстояния, поэтому на миссию лучше брать только штурмовиков. Можно взять еще снайперов с бесшумными комплексами типа ВСК.

Начав игру в канаве, сразу же пробегаем до ее перекрестка с дорогой и занимаем позиции на дороге направо от канавы. Вылезать из канавы не стоит — лучше ориентируйте бойцов на ожидание противника с нацеленными вверх стволами. Очень скоро туда подойдет патрульный противника, который «наверху» перестрелял бы ваших солдат. Далее ждем караульного противника, ползущего по канаве. Обычно он засекается на слух, после чего к нему в подарок отправляется граната. После этого самый зоркий вылезает наверх и ползает между двумя дорогами, позади канавы, высматривая бойцов противника во внутренних кварталах. Остальные же отправляются по канаве до следующей дороги. Но перед этим было бы неплохо перестрелять 2 часовых на точке 1 (смотрите карту в начале миссии).

На следующем перекрестке кидаются 3 гранаты — в огород, в пролом в стене и в дом в виде буквы «Т». Его крыша проломлена, так что отправить туда гранату будет легко. Во всех этих местах вас ждут засады. Далее подползаем к двухэтажному дому и кидаем еще 2 гранаты — ко входу и к пулеметчику на втором этаже (его должен заметить разведчик около канавы). После этого берем под контроль оба перекрестка дороги (на втором будут караульные) по обе стороны от двухэтажного дома и либо закидываем второй этаж гранатами, либо входим со двора. Командир боевиков сидит именно на втором этаже и, даже если гранаты обойдут его осколками, он выбежит и побежит к дальней дороге, где его должны подстрелить ваши бойцы. Снайпер сидит в доме странной формы на холме, и вас будет больше беспокоить его охрана. Также он проснется, если вы выйдете на точку 1.

МИССИЯ 10. ТО, ЧЕГО НЕ БЫЛО

Главная задача. Ликвидировать эмиссара.

Звеньев на миссии: 1.

У врага по всей территории натыкана куча снайперов. Особенно опасны те, которые сидят на стенах и башнях замка. Они простреливают практически всю территорию. Бороться с ними трудно, да и не нужно. Есть способ проще. В отряд берете двух штурмовиков и двух снайперов. Из гранат возьмите побольше РГО.

После расстановки даете всем бойцам команду «**Не стрелять**» и одним снайпером ползете к ближайшему бункеру, что у края карты. Кидаете в него гранату. Второй гранатой снимаете часового у навеса с бочками. Теперь всей командой ползете по тропинке к воротам. Больше противников на пути вы не встретите. Желательно, пока не доберетесь до ворот, себя не обнаруживать. Дойдя до ворот, начинаете штурм замка. Снимаете снайперов со стен и крыш, а остальных закидываете гранатами.

Сам эмиссар сидит в башне, вход в которую идет через ангар с бочками. Пробившись к нему, не заходя внутрь, закидываете РГО. Громкий взрыв — и посланник мертв. Игра пройдена.

ЛКИ





ЖАНР
стратегия (RTS/тактическая стратегия)
СОЗДАТЕЛИ
1С, G5 Software
НА ЧТО ПОХОЖЕ
Блицкриг, Противостояние 3, War Inc.
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
PIII 700MHz, 256MB, Video 32MB
(PIV 1,8GHz, 512MB, GeForce 4 128MB)
МУЛЬТИПЛЕЕР
интернет, локальная сеть
КОЛИЧЕСТВО CD
2 CD
САЙТ ИГРЫ
games.1c.ru/cmc/



Карибский кризис

Вы еще не устали от слова «Блицкриг»? А ведь дополнения к этой игре или игры, использующие ее движок, выходят чуть ли не раз в месяц. И продолжают выходить, пытаясь порадовать нас новыми или старыми войнами, забытыми сражениями, воскресшими танками. При такой плодовитости уже давно пора попытаться хотя бы чем-нибудь выделиться из общей довольно серой массы. Создатели «Карибского кризиса» рискнули первыми и, уверяю вас, угадали. Вроде бы и «трюк» совсем старый, нечто подобное использовалось когда-то в War Inc. А вот работает, потому как давно уже нет ничего подобного. И всего-то дел — предложить игроку выбирать на карте места, где он будет сражаться. К сожалению, у игры есть неоспоримое достоинство, которое в силу обстоятельств переросло в недостаток, — отыграть «по-быстрому» в нее невозможно, в результате чего ваш покорный слуга успел изучить только наиболее близкую ему сторону конфликта, то есть русских. Однако уже в следующем номере вас ждет все то, что не успело войти в этот. Ибо этот родник в пустыне «Блицкригов» пропускать ни в коем случае нельзя.

НАСТОЯЩАЯ СТРАТЕГИЯ

Итак, звание нынче получается не для красивых погон, а для управления войсками. Вот с этого и начнем. Простой майор, которым мы начинаем играть, имеет право всего на 11 единиц техники под своим командованием. Генерал-лейтенант поднимает эту планку до 40. Однако входит сюда далеко не все — в свою командную корзинку можно набрать танки, САУ и самолеты (ну, и БМ-14-16 в виде исключения). Каждая единица техники стоит одну единицу командного рейтинга. Все эти боевые машины можно объединять в подразделения. А как с пехотой и артиллерией? А вот это нам выдадут прямо на миссии. Столько, сколько посчитают нужным. И только то, что полагается. Хочешь мощную гаубицу? Расслабься — по описи только 2 противотанковые пушки. То есть управляем мы только своими мобильными танковыми группами, а все остальное слишком мелко, чтобы непосредственно нам подчиняться.

Зато уж то, что нам положено, — стоит денег. Не обычных денег, в буквальном смысле этого слова. Даже не бутылочных крышек, которые считаются обычной валютой после ядерной войны. Любой танк нуждается в запчастях (З), боеприпасах (Б) и горючем (Г), вот за них мы его и купим. Правильно, правильно, а то будете тут каждый день устраивать Прохоровку — поди напасись на вас танков! Будьте экономны — и САУ к вам потянутся. Более того, не стоит радостно покупать на все имеющиеся гроши роту самых тяжелых танков. Танки в бою требуют все те же горючку и боеприпасы, да и подремонтировать их не мешает. Так что на миссию тоже требуется выделять некоторое количество припасов. Причем, если вы выиграете, остатки вернут, а при проигрыше отберут все. Да и при передвижении по карте горючее не забывает улетучиваться. Откуда же тогда брать все это богатство?

А между тем на карте есть несколько видов объектов — склады, производственные предприятия, аэродромы и радары. Каждый из трех типов складов хранит один из видов ресурсов. На складе хранится почти весь запас, но все-таки не весь: очень небольшое количество всегда остается, даже если все склады потеряны. На покупку танкового батальона не хватит, а вот на снабжение рейда возмездия — вполне. Тем не менее захват одного из видов складов — наиболее простая тактика, урезающая противнику возможность набирать новую технику. Стало быть, враг будет ездить только на том, что у него уже есть. Как показывает практика, при этом еще чаще всего уменьшается количество орудий и пехоты на миссиях. Ну и, само собой, захваченное вами сразу же пополнит запасы на ваших собственных складах.

Если складов одного вида несколько, полагающиеся им ресурсы делятся строго поровну между ними.

Чтобы на склады что-то поступало, нужны производящие предприятия. Это завод запасных частей, нефтеперерабатывающий завод и нефтедобывающая вышка. Все они вырабатывают сколько-то ресурса за ход. Вышка же отличается от завода только тем, что вырабатывает больше горючего. Как вы заметили — среди производящих предприятий отсутствует завод по производству боеприпасов. А это значит, что потеря противником склада боеприпасов больнее всего скажется на его обороноспособности.

Радары — вещь исключительно полезная. В поле их зрения (а


Да, грузовики громить легко!

ТАНКИ					
Название	Стоимость	Броня	Ущерб	Бронепробиваемость	Дальность хода
Тяжелый танк ИС-3	32564Б, 46000Г, 115003Ч	218/182/156/44	190	143	2
Средний танк Т-34-85	24910Б, 32000Г, 62003	107/94/94/20	130	117	3
Основной боевой танк Т-54А	27048Б, 36500Г, 62003	206/103/77/54	153	155	3
Основной боевой танк Т-62	35220Б, 50000Г, 62003	240/125/73/64	172	210	3
Экспериментальный тяжелый танк объект 279	-	350/313/193/185	200	150	3
Плавающий танк ПТ-76	13360Б, 14400Г, 50003	32/17/34/11	99	78	3
Тяжелый танк Т-10М	35580Б, 50000Г, 115003	304/106/93/46	180	180	3
Средний танк Т-44	25244Б, 31800Г, 62003	188/88/61/13	130	117	3
Основной боевой танк Т-55	37546Б, 36500Г, 62003	228/121/55/62	153	185	3

у каждого радара есть радиус, в котором он видит противника) можно увидеть все перемещения противников. Поэтому захватывать заводы полезно, но еще полезнее начинать с радаров — тогда противник не сможет втихую выйти вам в тыл и захватить все, что захочет.

Аэродромы — также очень полезная вещь. Имеют свой радиус действия, в котором базирующаяся на аэродромах авиация может поддержать ваши войска с воздуха. То есть непосредственно во время битвы вы сможете вызвать поддержку из любых самолетов, которые только есть на ближайшем аэродроме. И, соответственно, если поблизости нет аэродрома — придется ограничиться только наземными силами. Кроме того (и это совершенно верно) — поддерживать войска могут только самолеты, базирующиеся на конкретном аэродроме. А для этого нужно их вовремя перебросить на нужный аэродром. Естественно, аэродромы для этого должны соприкасаться своими радиусами, иначе самолет и не подумает перебираться на новое место парковки.

■ **ЭТО ИНТЕРЕСНО:** розовые треугольники под некоторыми объектами — значки мест, куда приедет подкрепление. Потеря своего такого места чревата поражением.

В итоге на тактической карте мы располагаем несколькими объектами, танками (что сами приобрели) и самолетами-разведчиками. Вся прочая авиация прилетает на саму миссию. Ну, а танки вы вольны разделить, как сами пожелаете. Хотите — будет одна бронетанковая бригада. Не хотите — будет несколько мобильных подразделений, каждое из которых будет самостоятельно отрабатывать свой сектор. Главное — не слишком дробите силы, а то каждая точка на карте — это отдельная миссия (хоть и не сюжетная). А уж сюжетные миссии помечены отдельно — их ни с чем не перепутаете.

Тем не менее никогда не стоит торопиться заканчивать сюжетные миссии и переходить на следующую карту — на нее вы унесете не только все награбленные на нынешней карте запасы, но и уведете с собой всю накопленную технику. А она, между тем, может быть не только бестолковыми новичками, но и, по мере приобретения опыта, последовательно проходит стадии бойца, опытного бойца и ветерана. Правда, для того, чтобы получить последнюю лычку, танк должен получить 3000 очков опыта, что очень сложно (тем более потому, что действительно ценные танки вначале вам не дадут). Но зато закаленные в боях экипажи дальше видят и лучше стреляют, что делает ветеранский ИС-3 более предпочтительным выбором, нежели новенький Т-10М.

ТЕХНИКА НА ВЫБОР

Итак, нам предлагают набирать войско из танков, САУ и авиации. Все остальное нам предоставят безвозмездно, но количество определят сами. И если батарея гаубиц будет считаться ненужной на миссии — вы ее не получите. Отсюда — хоть пехота для нас и бесплатна, но технику стоит подбирать с умом. Так, танковая рота должна бы включать не только танки, но и хотя бы одну мобильную зенитную установку. Ну, а уж если у вас в отряде оказалась батарея гаубиц — он, скорее всего, справится с любыми проблемами.

ПЕХОТА

Вопреки ожиданиям, бесплатная пехота — отнюдь не пушечное мясо. Хотя бы потому, что в ее составе обычно есть гранатометчики. Это не те парни, которые кидают гранаты, а те вредители, которые ходят с противотанковыми гранатометами. Единственное «но» — в одиночку пехота не может ничего. Как ничего не могут и танки. Они должны дополнять друг друга. Так, гранатометчик обычно совершенно не страшен тяжелому танку, если пытается пробить его в лоб. Но вот борт — это обычно крайне слабое место. Поэтому сидящий в доме солдат может подождать, пока вражеский танк отвлекут, а затем всадить ему в борт заряд. Если вы обороняете что-то — обязательно помещайте пехоту в дома. Если, наоборот, штурмуете — пускайте пехоту впереди танков. Она и вражеских стрелков выявит (и не даст танкам потратить на них дорогущие снаряды), да и гранатометчикам не даст нанести свой коварный удар. Вообще здесь огромных толп пехоты у вас не будет, так что придется действовать очень рационально.

ТАНКИ

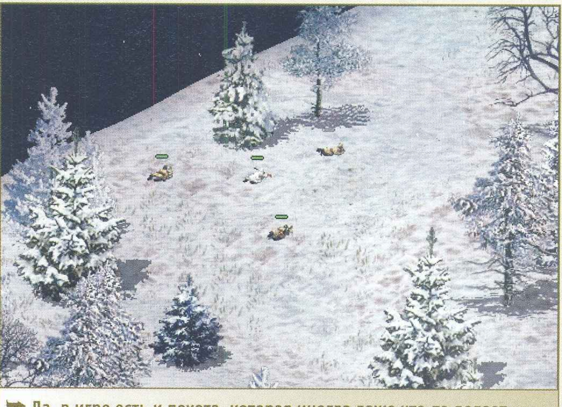
Танки — основная боевая единица. Именно они здесь выигрывают битвы. И, несмотря на элемент фантастики, танки максимально приближены к реальным прототипам. Поэтому изучайте, кто что может, и применяйте это в бою.



Тяжелый танк ИС-3. Самый популярный поначалу танк. В меру тяжелый, хорошо решает все проблемы за счет тяжелой брони и мощного пулемета, за счет чего довольно долго неплохо себя чувствует в ваших войсках. Недостатков два — небольшое количество снарядов и крайняя прожорливость в плане горючего. В силу чего работает как танк прорыва — прорываем рубеж обороны, после чего начина-



Наши войска только что взяли аэродром, и противник практически лишен поддержки авиации.

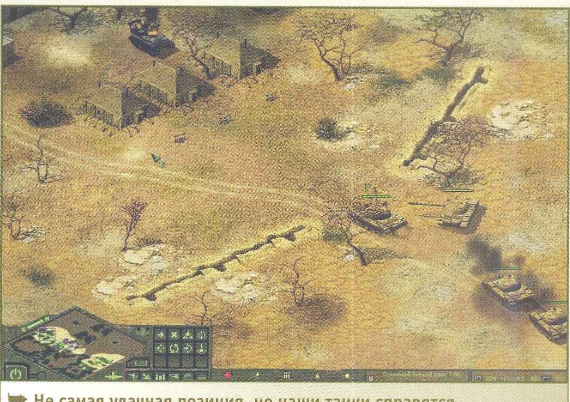


Да, в игре есть и пехота, которая иногда даже что-то делает.





Растем!



Не самая удачная позиция, но наши танки справятся.

ем восстанавливать их запасы. Чистить ими карту не рекомендуется — замучаетесь ждать. Под конец игры — только для обороны важных укрепленных районов.



Средний танк Т-34-85. Средний танк поддержки в начале игры. Как раз для зачистки территории, свободной от вражеских танков и орудий. Быстро куда-нибудь пробежать и схватиться с легкой техникой противника — задание как раз для него.



Средний танк Т-44. Замена для 34, превосходящая ее по всем параметрам. Сразу же меняет его на месте основного танка армии. Но и сам быстро выходит из употребления — сразу же после появления танков 50 серии.



Основной боевой танк Т-54А. Дешевая версия 55 модели, фактически модернизированный 44. А поскольку появляются они одновременно, то не рекомендую тратить на него свои ресурсы — лучше купите 55. Также у него стабилизатор наводки только в горизонтальной плоскости, что сводит к нулю его полезность, он только быстрее наводится из стационарного положения (все предыдущие танки могут стрелять только стоя на месте).



Основной боевой танк Т-55. Супертанк! Во-первых, обладает двухплоскостным стабилизатором, что дает ему возможность стрелять на ходу. Во-вторых, это первый герметичный танк, что дает возможность сражаться на нем даже в местах с радиоактивным заражением. В-третьих, у него большой запас снарядов и топлива. Что вам еще надо?



Основной боевой танк Т-62. Отличается от 55 модели в основном тем, что на нем появился автомат заряжания, что немного ускоряет стрельбу. Кроме того, на нем впервые появляется гладкоствольное орудие, мощь которого гораздо выше, чем у нарезных. Все остальные нововведения вам уже и так известны.



Экспериментальный тяжелый танк объект 279. Эта машина станет доступна только тем, кто, играя в «Карибский кризис» на мобильном телефоне, получит секретный код к игре. Но танк, скажу вам, очень и очень достойный.



Плавающий танк ПТ-76. Умеет плавать через речки, что дает свободу маневра и избавляет от проблем, если мы сами порушили мосты на карте (а речек здесь неисчислимое количество). Однако за это расплачивается «картонной броней» и может нормально воевать только с вражеской пехотой. Ну, или с танками, которым зайдет в тыл. Обладает противоатомной защитой.

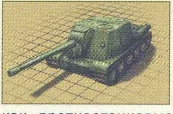


Тяжелый танк Т-10М. Дальнейшее развитие ИСов. Отличается от них только тем, что мощнее лобовая броня и орудие. А тылы даже послабее будут. Поэтому идем в лоб на укрепрайон и прикрываем его с боков менее защищенными танками. Разумеется — никаких городов. Там его положат в момент. Но получаем мы его поздно, и на фоне «продвинутых» средних танков он смотрится бледно.



САУ

Самоходная артиллерия делится на несколько видов. Это самоходные гаубицы, истребители танков и самоходные зенитки. С-125 в расчет не берем, ибо непонятно, почему их сюда отнесли.



Самоходные гаубицы способны действовать как противотанковые орудия, но не откажутся работать и по дальним целям. То есть нанести удар по неприятному вражескому объекту. Недостатков два — очень прожорливы в плане снарядов и крайне медлительны. Поэтому использовать их вначале крайне накладно (надо выделять на миссию очень большие запасы боеприпасов), а таскать в мобильных отрядах неудобно — они сильно задерживают танки. Но есть один случай, когда они гораздо лучше орудий «по умолчанию», — гаубичные дуэли. Дело в том, что в игре очень часто встречаются перестрелки тяжелой артиллерии «на звук». Так вот — с обычными орудиями эта ситуация превратится в рулетку (кому повезет), а самоходки после первого же залпа могут сняться с места, и тогда вражеские снаряды попадут в пустое место.



Истребители танков могут не только стрелять по танкам. Более того, в бой их как раз лучше не кидать. В частности, при автоматическом бое они чаще всего гибнут. Броня-то у них слабенькая. То есть им нужно стоять неподалеку от сражения танков и расстреливать их. Однако не все так плохо — они стреляют куда дальше танков. И при наличии наводчика могут обстреливать довольно далекие цели. Хотя по темной зоне никогда не стреляют и дальность выстрела у них поменьше. Зато менее требовательны к снабжению и успевают за танками. В силу их особенностей желательны к применению батареями — от одной СУшки толку не будет.

САУ

Название	Стоимость	Броня	Ущерб	Бронепробиваемость	Дальность хода
Зенитно-ракетный комплекс С-125	-	0	1000	500	-
122-мм самоходная пушка ИСУ-122	34580Б, 46000Г, 100003	139/88/82/33	190	143	2
152-мм самоходная пушка ИСУ-152	40100Б, 46000Г, 100003	139/88/82/33	280	153	2
Истребитель танков СУ-100	23286Б, 31600Г, 70003	116/50/66/40	170	155	3
Истребитель танков СУ-122-54	40760Б, 30900Г, 70003	79/50/66/40	180	180	3
Зенитная самоходная установка ЗСУ-57-2	38100Б, 28100Г, 66003	44/29/11/8	45	90	3
Зенитная самоходная установка ЗСУ-23-4 «Шилка»	2000Б, 25000Г, 66003	16/12/12/12	29	40	3

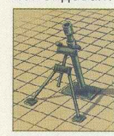
ОРУДИЯ					
Название	Стоимость	Броня	Ущерб	Бронепробиваемость	Дальность хода
100-мм противотанковая пушка БС-3	-	10/10/10/10	170	155	-
120-мм миномет М-44	-	9/9/9/9	100	15	-
122-мм легкая гаубица М-30	-	10/10/10/10	160	100	-
122-мм пушка Д-74	-	10/10/10/10	180	183	-
122-мм средняя гаубица Д-30	-	10/10/10/10	180	130	-
152-мм пушка М-47	-	10/10/10/10	193	200	-
Система залпового огня 140-мм РПУ-14	-	10/10/10/10	396	18	-
152-мм тяжелая гаубица Д-20	-	10/10/10/10	274	163	-
152-мм пушка М-47	-	10/10/10/10	273	118	-
160-мм миномет М-43	-	10/10/10/10	100	15	-
180-мм пушка С-23	-	10/10/10/10	535	300	-
210-мм тяжелая гаубица С-33	-	10/10/10/10	982	74	-
280-мм тяжелая мортира С-43	-	10/10/10/10	880	305	-
37-мм автоматическая зенитная пушка 61-К	-	10/10/10/10	34	41	-
82-мм миномет образца 1937 г.	-	9/9/9/9	50	7	-
85-мм зенитная пушка 52-К	-	10/10/10/10	130	110	-
Система залпового огня БМ-14-16	30912Б, 6000Г, 65003	-	80	50	3
85-мм противотанковая пушка Д-48	-	10/10/10/10	123	168	-
23-мм автоматическая зенитная пушка ЗУ-23-2	-	10/10/10/10	29	40	-
82-мм безоткатное орудие Б-10	-	10/10/10/10	115	125	-



Смысл **самоходных зениток** я даже пояснять не буду — они могут обстреливать любые воздушные цели. Что резко снижает ценность вражеской авиации. Поэтому брать их обязательно! Могут стрелять и по наземным целям.

ОРУДИЯ

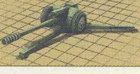
Орудия — штуки «подневольные», и управление ими нам не подчиняется. Только РСЗО и можно приобрести в личное пользование, однако и этого бы я не рекомендовал.



Первыми по списку идут минометы. Отличное противопехотное средство, которое тем не менее совершенно не справляется с танками из-за низкой бронепробиваемости. Обработать отряд пехоты, засевший в полуразрушенном здании, батарея минометов может легко и непринужденно, а вот уничтожить отряд танков ей уже совершенно не по силам. Однако стреляют довольно далеко и могут навесным огнем сильно попортить жизнь вражеской противотанковой батарее.



Противотанковые орудия ориентированы на уничтожение танков. А это означает огонь прямой наводкой без каких-либо командиров. Как правило, танк в противостоянии в поле выйдет победителем, поэтому только совершенно бестолковые командиры могут выставить противотанковое орудие в чистом поле. Его обычное положение — город, где-нибудь за домиком, в расчете на единственный точный выстрел и на то, что танк не успеет повернуться. Второго выстрела, вероятнее всего, не будет.



Гаубицы и полевые орудия очень похожи на свои мобильные аналоги. Только для передвижения требуют тягачей и стреляют точнее. И, разумеется, чем тяжелее гаубица, тем более мощный тягач ей нужен.



Самая интересная артиллерия в игре — РСЗО. По прямому назначению толка от них никакого нет. Стреляют они почему-то очень недалеко, и снаряды вместо полета за горизонт сдувшимися шариками падают неподалеку. Поэтому для обстрела чего-то далекого лучше применять гаубицы. Но есть применение и для РСЗО — они умеют дистанционно минировать. И в тех миссиях, где вам сразу же укажут, с какой стороны вот-вот придет противник, совсем не помешает сделать залп минами в этом направлении. Пусть порадуются.

■ **ЭТО ИНТЕРЕСНО:** если вы все же приобрели в свое хозяйство 1-2 РСЗО, то помните, что стрелять из них безумно дорого. Поэтому правильнее будет сделать один залп и оставить их перезарядку на промежуток между миссиями. Тогда она произойдет автоматически и вовсе не из ваших запасов.



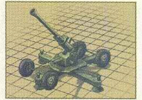
➥ А как же без наград? Места под них в нашей орденской планке зарезервированы.



➥ Танки противника охраняют склад — это мог увидеть только разведчик.



АВИАЦИЯ					
Название	Стоимость	Броня	Ущерб	Бронепробиваемость	Дальность хода
ИЛ-28Р Тактический разведчик	21200Г, 30003	0	0	0	15/5
Истребитель МИГ-19	25000Б, 9100Г, 104003	0	15	15	-
Бомбардировщик ИЛ-28	38020Б, 21200Г, 105003	0	500	300	-
Истребитель МИГ-21	35000Б, 9400Г, 104003	0	15	15	-
Ударный вертолет МИ-1	5000Б, 15000Г, 110003	7/7/7/5	400	500	-
Штурмовик МИГ-15бис	-	13/13/13/13	40	54	-
Штурмовик СУ-7Б	31000Б, 8636Г, 110003	13/13/13/13	29	40	-
Вертолет-разведчик МИ-1	15000Г, 31003	7/7/7/5	400	500	-
Транспортный вертолет МИ-4	15000Г, 44003	7/7/7/5	400	500	-



Есть в игре и зенитки, однако стационарные зенитки куда хуже мобильных. Хотя бы за счет того, что легкие зенитки в достаточной мере противодействуют только вертолетам.

ДРУГАЯ ТЕХНИКА

Другая техника в частях русских особой роли не играет — бронетранспортеры слишком хилы, чтобы оказывать сопротивление даже пехоте, а от грузовиков нельзя дождаться чего-то еще? Подвоза боеприпасов или перевозки пехоты. Поэтому вполне разумно ее не рассматривать. Хотя если уж вы решите использовать бронетранспортеры по прямому назначению, то выбирайте БТР-152. У них хоть пулемет приличный, и они что-то могут против пехоты без поддержки гранатометчиков.

Самая главная полезность в отряде техников — обеззараживающие установки. Дело в том, что в игре (особенно в ранних кампаниях) часто встречаются поля, пораженные радиацией, что может вызвать гибель пехоты или экипажей техники. Поэтому надо отслеживать такие места (обычно их можно заметить по мертвым деревьям) и своевременно убирать загрязнение или обходить его.

ЭТО ИНТЕРЕСНО: танки, чей экипаж погиб от радиации, можно захватывать. Но не рассчитывайте сражаться на них в следующей миссии. Кстати, противник может бросить и танк, у которого иссякло горючее.

АВИАЦИЯ

А вот авиацию никто не выделяет. Ее приобретаем сами и столько, сколько нужно. Да еще и сами размещаем ее на нужных аэродромах. И если на них будет авиация, то самолеты прилетят к вам на помощь. Нет — воюйте без поддержки с воздуха.

ЭТО ИНТЕРЕСНО: самолеты будут прилетать к вам на помощь столько раз, сколько это потребуется. Главное, чтобы их не сбили. Но задержка между вылетами будет зависеть от удаленности места боя от аэродрома.



Самый неприхотливый самолет — тактический разведчик. Летает он на стратегической карте, подсвечивая то, что не входит в зону действия радаров. Правда, у него 2 недостатка — на все полеты у него всего 3 хода, и к концу третьего он должен приземлиться на одном из аэродромов, иначе с разведчиком можете попрощаться. Второй недостаток — очень боится средств ПВО, о чем вас честно предупредят, если вы попробуете проложить маршрут в опасной близости от вражеских зениток. Не сверхполезен, однако может позволить заглянуть чуть дальше и тем поможет предугадать действия вражеских войск чуть раньше. Все остальные самолеты и вертолеты действуют только во время боя.



Истребители на самом деле — лучшие разведчики. Даже если у противника нет авиации, от которой требуется обороняться, все равно желательно вызвать истребителей, особенно если у вас есть батарея гаубиц. Дело в том, что истребители летают слишком высоко для одних зениток и слишком быстро для других. Но летают они над всем полем боя и могут уже в самом начале обнаружить все потайные места войск противника, что позволит вам уничтожить основные узлы обороны прежде, чем они начнут оказывать сопротивление.

ЭТО ИНТЕРЕСНО: для того, чтобы ваша авиация летала над всем полем боя, зажимаем Shift и указываем несколько точек на карте, по которым они и будут летать.



Бомбардировщики в игре — очень полезная штука (в отличие от недавнего «Сталинграда»). Их бомбы вспахивают конкретный участок земли без всякой пощады. То есть уничтожать ими гаубичную батарею — самое милое дело. Однако бомбардировщики крайне уязвимы к зенитному огню, и желательно полностью обезопасить их маршрут, что осложняет использование этого типа самолетов.

ЭТО ВАЖНО: вызвав первое звено самолетов, оцените, откуда они вылетят. Это место может оказаться прямо над вражескими позициями, но из этого места всегда будут вылетать ваши самолеты на этой миссии. Еще один повод к тому, чтобы начать с истребителей.



Не менее полезны и штурмовики. Это замечательное средство против вражеской ПВО. В силу того, что штурмовики бронированы, они могут некоторое время выдерживать огонь зениток противника. Что позволяет, вычислив позиции вражеских зениток, кинуть на них звено штурмовиков.



А вот вертолеты практически не нужны. Ударный вертолет по возможностям даже близко не подбирается к штурмовикам, разведчик легко сбивается любыми зенитками, а смысл в использовании транспортника вообще отсутствует.

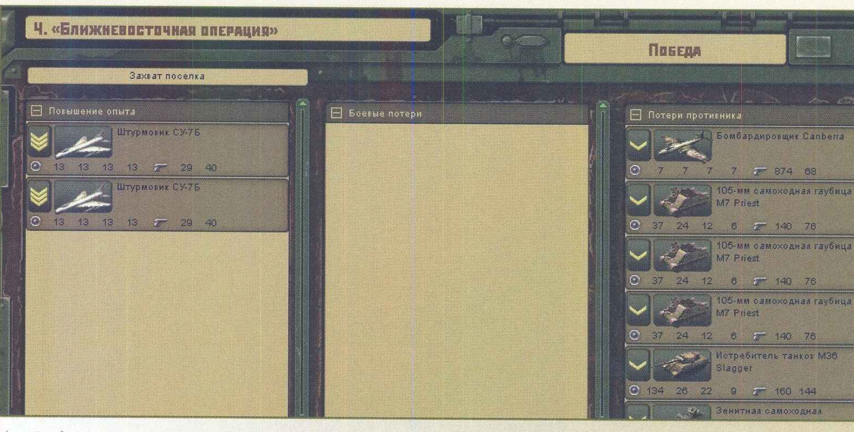
КАМПАНИЯ

Итак, Куба уничтожена, мир заражен радиацией, а СССР предстоит обрести хоть какую-то территорию для выживания. А тем временем того же хотят и остальные участники конфликта.

ЭТО ИНТЕРЕСНО: перед последней сценарной миссией не сливайте все войска в один отряд — тогда эти маленькие отрядики равномерно распределят по границе конфликта, и вы сами решите, кого сливать вместе, а кто будет решать боевые задачи отдельно от всех. Иначе вы получите огромный отряд, и противник может успеть где-нибудь прорваться.



Вот и захватили аэродром.



➥ Любая операция заканчивается раздачей повышений и списком уничтоженной техники противника.

1. ОПЕРАЦИЯ «СБОР»

Центральная часть СССР разгромлена и уничтожена. Сохранились только Белоруссия и Прибалтика, где мы и будем поначалу вести боевые действия. Здесь нам нужно не только собрать свои войска, но и отразить нападение европейцев на границе ГДР и ФРГ. Не устраиваем сразу же кавалерийских наскоков — медленно отжимаем противника назад, предварительно отразив его начальный натиск. Впрочем, это обычная черта игры — попытаться поразить игрока уже первым навалом.

Германия

Авиации пока нет, зато есть гаубицы. Правда, снарядов совсем немного, поэтому обрабатывать лучше всего конкретные цели. Танки противника довольно слабы и против ИС-3 сделать ничего не могут. Сначала нужно уничтожить укрепления перед речкой, после этого форсируем речку, подтягиваем пехоту и уже вместе с ней штурмуем несколько городков на противоположной стороне реки. Под конец захватываем склад ГСМ. Как только мы вычистим всех противников — сценарная миссия закончится. Не торопимся выполнять последнее задание — в лесах много гаубичных батарей, которые отлично прикрыты спереди, однако почти не прикрыты сбоку и сзади.

2. ОБОРОНА ЕВРОПЫ

Пока СССР ведет ожесточенную войну с англо-американским союзом, в Европе возник франко-германский союз, который совсем не рад такой активности в местах их проживания. СССР выносит ультиматум этому союзу, однако ответом на него будет война. Здесь уже есть аэродромы, и наиболее верным будет решение как можно раньше лишить противника его авиации. Поэтому создаем три боевых группировки, и в то время как одна сдерживает противника в центре, вторая должна нанести удар «Контрудару», третья же уходит на юг. Лучше всего в центре оставить средние танки, чтобы они успевали перехватывать все вражеские рывки, а вот для фланговых маневров применить ИСы с поддержкой самоходных гаубиц. Здесь нам помогут первыми Т-44 и ЗСУ.

Контрудар

Основная идея — пройти по миссии против часовой стрелки. Для начала нам надо отразить атаку через двойной мост. Проводим свои танки в обход города: прямо перед мостом есть замечательный холмик, на котором можно закрепить танки. В обход потому, что есть риск опоздать, да и сидящие в городе будут наводить на вас гаубицы. С этой точки можно также сделать залп РСЗО по вражескому поселку. Противотанковые мины вокруг него будут очень кстати. После отражения атаки (а еще лучше — уничтожения моста) зачищаем город и переходим на островок на западе. Осторожно, там будет радиоактивное заражение, поэтому машины РБХ придутся очень даже к месту. Да и приехавшие к этому времени Т-55 совсем не помешают. На следующем островке нас ждет батарея неприятельских гаубиц, которые надо бы уничтожить. На самом западном острове будет очень сильное радиоактивное заражение и могут встретиться отряды вражеских танков. А далее уничтожаем поселок, который не очень сильно охраняется, и выходим в тыл противника.

Штутгарт

Для начала вам предложат помочь войскам, которые находятся за спиной вражеской обороны. Можно не торопиться — противник не спешит что-то делать с нашими войсками. Тем более что среди боевых порядков неприятеля частенько встречаются области радиоактивного заражения. После воссоединения со спасенными они будут помогать нам в дальнейшем продвижении. Следующее задание выполнять не стоит — при прорыве через центральные мосты нас будут ждать, что грозит большими потерями. Поэтому прорываемся через западный мост и уничтожаем вражеский лагерь. Осторожнее на нашем берегу реки — на нем много зон радиоактивного заражения. После лагеря продвигаемся к станции, но не торопимся — где-то посередине пути доведется столкнуться с танками из города. А далее станция, крайняя восточная точка (там батарея гаубиц) и город, который беззащитен после ухода танков.

3. БИТВА ЗА УРАЛ

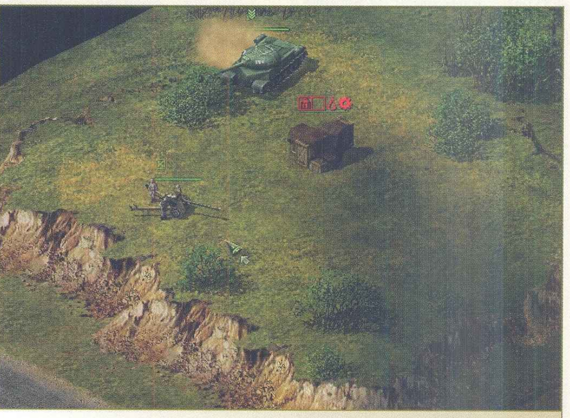
Пока мы воевали в Европе, шустрые китайцы вторглись в Сибирь и теперь вовсю грабят наши топливные ресурсы. Сложность в том, что противник пытается проскользнуть через нашу линию обороны одиночными танками. Если же пытаться дробить свои силы в попытке отловить этих шустрых засланцев, то они могут слиться и разбить ваши небольшие отряды. Поэтому действуем отрядами не менее роты, закупаем доступные отныне Т-55 и до отыгрыша миссии «Набег» стараемся не пускать шустрых китайцев на нашу территорию. Если выиграть ее как можно быстрее — китайцы будут вынуждены подтягивать свои силы издалека, в то время как мы будем захватывать их аэродромы и добывающие точки.

Набег

Быстро ставьте на холмик посреди пехотных окопов свои танки — и у противника будут большие проблемы. Есть гаубицы, но начинаем ими стрелять только после того, как начнет стрелять



➥ Не похоже, что они смогут оказать сопротивление.



➥ Типичная засада для пушки — тут ее так просто и не заметишь.





Правильное место для засады только повышает наши шансы на победу.



Сейчас эта гаубичная батарея поплатится за свою наглость.

противник, иначе он тут же уничтожит ваши дальнобойные орудия. После отражения атаки по краю карты прокрадываемся к неприятельскому лагерю (кстати, по пути попадется одна из гаубичных батарей) и сравниваем его с землей. После этого возводим мост (обозначенного на карте моста на самом деле нет) и переправляемся через реку. Осталось только выйти во фланг неприятельскому лагерю, и победа станет нашей.

Тюмень

Ключ к этой миссии — захват аэродрома южнее ее на стратегической карте. После этого туда нужно перегнать всю имеющуюся авиацию, и тогда на миссии нам будет счастье. Итак, начинаем работать снайперами. Ими нужно отстрелить расчет зенитки около ближайшего моста. После этого вся северная часть карты станет подвластна нашей авиации. Сразу же начинаем вызывать бомбардировщики и ударные вертолеты — первые отрабатывают по стационарным целям, вторые — по танкам. Батареи ПВО у противника есть только в южном и восточном лагерях и на острове на востоке. Далее ползем снайпером по верхнему краю карты до северного угла и в том районе встречаем офицера, который расскажет нам о деревне, где много захваченной у нас техники. Снайпером отстреливаем народ рядом с техникой и получаем три Т-55. Следите за ситуацией — в какой-то момент из сарая вывалят танкисты, которых нужно будет тут же посадить на танки (иначе их перестреляют). Ну, а далее захватываем танками лагерь с пленными, отвозим их к своим и уничтожаем южную китайскую базу (около нее будет еще некоторое количество танков).

■ ЭТО ВАЖНО: бронетранспортерам нельзя пересекать мост, иначе миссия будет проиграна.

4. БЛИЖНЕВОСТОЧНАЯ ОПЕРАЦИЯ

Северное полушарие все больше поражается радиацией и становится полностью непригодным для житья. Все стороны конфликта ищут место для жительства в Египте. СССР уже договорился с некоторыми странами о предоставлении им места для жительства, однако на пути вновь встают войска англо-американцев.

Как правило, один из ваших отрядов оказывается за Каспийским морем и медленно продвигается к Кувейту, не встречая особого сопротивления и подбирая по пути все источники ресурсов. Остальным же придется сражаться на линии Черное-Каспийское море, встав на своих базах и не пропуская противника. А помочь победить нам помогут штурмовики и впервые появившаяся в игре «Шилка».

■ ЭТО ИНТЕРЕСНО: если бои в пустыне будут затягиваться, то начнутся песчаные бури, которые не только не дадут летать самолетам, но и могут повредить пехоту и технику.

Кувейт

Миссия довольно проста. Нужно прорвать несколько линий вражеской обороны. Просто заходим с фланга на линии окопов и оказываемся перед минимумом пехоты и вражескими танками. Уничтожаем танки и после этого практически безнаказанно утюжим пехоту. Напоследок уничтожаем всех обороняющих нефтепромысел и заканчиваем миссию.

Иудея

На этой миссии необходимы мобильные гаубицы, так как артиллерии здесь не дадут, а авиацию применять очень тяжело, учитывая мощнейшую ПВО противника. В частности, если использовать штурмовики, то только звеньями не менее 5 штук. Тогда хоть кто-то прорвется.

Первый рубеж обороны преодолевается легко — просто обходим его по краю карты и наносим удар в тыл. А вот второй рубеж на другом берегу реки отнюдь не так уязвим. Там несколько дотов, мощные склоны, на которых размещена артиллерия, и несколько холмов с зенитными орудиями. Поэтому стоит обработать хотя бы небольшой участок из гаубиц, уничтожив доты и подавив артиллерию. И, прорвавшись на этом участке, далее уничтожить остальной рубеж обороны. Ну, а последняя база уже не окажет особого сопротивления.

5. ОПЕРАЦИЯ «ТРОПИК»

Советские войска прорвались в Африку, и дальнейшая цель — Экваториальная Африка. В зараженной Европе не осталось никого. Однако, оставив Ближний Восток, американцы отнюдь не желают отдавать русским Черный Континент. И за него начинается упорная борьба. Здесь вы получите все оставшиеся виды техники и сможете применить их в деле. Войскам на миссии предстоит отстаивать Египет, а одно подразделение отправится на юг Аравийского полуострова, где перекроет путь через Персидский залив. Очень полезно будет захватить аэродром американцев на севере, что сразу исключит для союзников возможность применения на севере авиации. Далее же потихоньку продвигаться к сюжетным миссиям.

Здесь очень тяжело оборонять аэродром. Сразу же отправляйте к ближайшему мосту отряд пехоты, стараясь уничтожить мост вместе с вражескими танками. Иначе отбиться будет очень трудно. После уничтожения моста разместите пехотинцев на откосе, и они будут расстреливать всех, кто идет под ним (а противник пойдет ко второму мосту).

■ ЭТО ИНТЕРЕСНО: в этой части кампании противник часто использует бронетранспортеры с безоткатными орудиями. Поэтому стоит опасаться любой вражеской машины. И еще — нужно внимательно относиться к миссиям с множеством мелких поселений, в каждом из них есть хотя бы одна зенитка или танк.

Судан

Миссия тяжелая тем, что у противника на ней несколько мощных танковых группировок. Поэтому сначала забываем про цели миссии и ползем своими танками по краю карты, уничтожая по пути группировки танков противника. Противник попытается применить бомбардировщики, однако их уничтожат С-125. Ваши ракетные установки нужно тут же перезарядить, так как следом придет армада штурмовиков. Тут могут помочь мобильные зенитки. После того как уничтожите все вражеские танковые группировки, можно смело приниматься за выполнение миссий.

Кроме того, все столкновения с противником должны происходить очень быстро — противник обожает стрелять из гаубиц, правда, у него ограничены боеприпасы. Поэтому стараемся не задерживаться поначалу на одном месте.

Нил

Силы противника стоят сплошными рядами, поэтому работаем авиацией. Для начала вызываем пару истребителей на дальнюю базу и тут же обрабатываем расположившиеся там ракетные установки штурмовиками. Последних должно быть хотя бы штук 5-6. Далее у противника остаются почти одни легкие зенитки, которые уничтожаются все теми же штурмовиками. После того, как ПВО уничтожена, — обрабатываем позиции врага бомбардировщиками и добиваем выживших танками. **ЛКИ**

Акелла

ПРИКЛЮЧЕНИЯ АЛИСЫ

STEP CREATIVE GROUP

Игра «Путешествие Алисы» перенесет вас в волшебный мир будущего, полный головокружительных приключений. Алиса, ее отец космобиолог Селезнев, механик Зеленый, птица Говорун, множество невероятных инопланетных существ, преданные друзья и коварные злодеи повстречаются вам в удивительном странствии по фантастическим мирам в поисках пропавшего капитана.

- Приключенческая игра по мотивам книги именитого писателя-фантаста
- Множество хитроумных загадок, в решении которых книга Кира Булычева окажет вам незаменимую помощь
- Отменная мультипликационная графика и превосходная анимация
- Любимые герои, знакомые поклонникам отечественной фантастики с юных лет

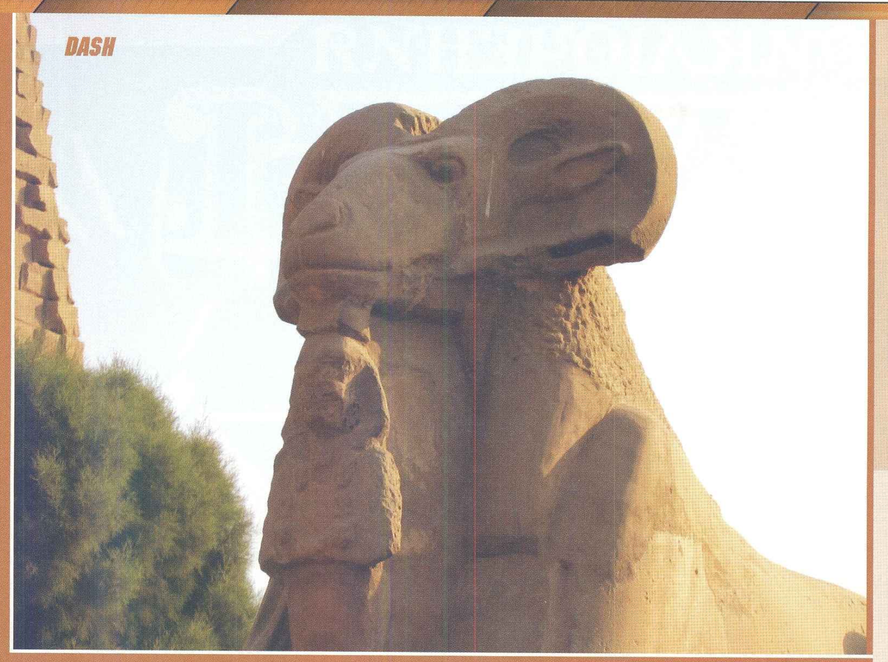










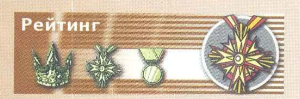


DASH

Immortal Cities: Children of the Nile

ЖАНР
стратегия-менеджер [RTS]
СОЗДАТЕЛИ
Tilted Mill Entertainment, Myelin Media
НА ЧТО ПОХОЖЕ
Caesar 3, Pharaoh, Zeus: Master of the Olympus
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
PIII - 800MHz, 128MB, GeForce3 64MB
[PIV - 2GHz, 512MB, GeForce 4Ti 64MB]
МУЛЬТИПЛЕЕР
нет
СКОЛЬКО ДИСКОВ
1 CD
САЙТ ИГРЫ
www.immortalcities.com/cotn

Рейтинг



Много ли вы знаете о Египте? Ведь Египет — фактически родина цивилизации. Все Греции и особенно Римы были много позже. Это Египет дал миру фараонов. Не тех, которые, по мнению американских преступников, рыщут по улицам по их душу. А величественных правителей, восседавших на троне. В Египте возвышаются пирамиды, секрет постройки которых не известен до сих пор. А еще в Египте есть Нил, детьми которого мы и будем управлять. Нет, игра отнюдь не симулятор зоопарка, потому что дети Нила — это не бегемоты и крокодилы, а вполне нормальные люди. Ведь Египет — это пустыня, а в пустыне можно вырастить что-то только около источника воды. Но для проживающих близ Нила есть возможности и получше. В какой-то момент бурное течение реки слабеет и берега обнажаются, открывая слой плодородного ила. Поэтому открывшиеся поля даже не надо удобрять — надо только их засеять и убрать урожай до того, как Нил заберет обратно то, что отдал на время. Кто сказал, что нас ждет симулятор жизни древнеегипетского фермера? Нет! Лично я буду фараоном, владыкой Верхнего и Нижнего Египта, да заодно уж и Нила на всем его течении. Присоединяйтесь!

ЕГИПЕТСКИЙ ДЕБЮТ

Если вы подумали, что игра похожа на своих предшественников, как мизинцы на ваших руках, то сильно ошиблись. Чем отличались Цезари? Ваш виртуальный правитель управлял финансами, строил город, правильно расставляя здания и изредка выполнял приказы вышестоящего начальства. Между тем народ приходил и уходил, согласуясь с вашей деятельностью. Нет глиняных тарелок — квартал захирел. Есть вино — дела знати пошли в гору.

А вот здесь все совсем не так. Народ — совсем не тупые безликие мигранты, готовые слинять, как только им будет не хватать какого-то блага (хотя есть и исключения, но о них позже). В Египте живут семьями. Причем один из старших (муж или жена) будет «рабочим» семьи, а остальные будут тащить в дом сырье и пищу. Все члены семьи очень даже смертны, что вносит свои особенности в игру. Второе отличие — у вас нет денег. То есть валюта таки есть — пища. Очень многое в игре происходит как раз за еду. А для того, чтобы построить дом, нужен камень, а отнюдь не деньги. Тогда, казалось бы, можно творить совсем все, что захочется? Ан нет — еще одной валютой игры стал престиж. Это такая хитрая переменная, от которой зависит количество обучаемых рабочих у вас. А без этих самых обучаемых рабочих огромной империи у вас точно не получится. Наконец, последнее отличие — сословия в игре стали вещью вполне реальной. То есть знать выполняет какие-то функции, а не только пьет вино и требует специй (хоть и платит за это налоги). Вот обо всем этом я сейчас и расскажу.



Если вы не организуете склада — склад организуется сам. Вот такой.



На улицах города большой праздник.


Это народ собирает плоды с деревьев. А вы что подумали?


А не зарубить ли нам кого?

Начнем с сословий. В игре их немного — фараон и его семья, крестьяне, слуги, торговцы, артисты, работники, солдаты, ремесленники, ученые, исследователи и бродяги. Фараон — он и есть фараон. Обычно он неторопливо объезжает свои владения и интересуется жизнью простого народа. Если вдруг на пути его встретится здание суда, то фараон с удовольствием туда заглянет и немножечко повершит людские судьбы. Впрочем, простым крестьянам обычно нет дела до судебных тяжб, а вот знать с удовольствием посещает суд в надежде что-нибудь у кого-нибудь урвать. Следующей по порядку идет знать. Эти люди не ограничены ничем. Строить их можно сколько душе угодно, так как на дома их драгоценные кирпичи не требуются. Впрочем, не надейтесь построить их чересчур много — если не сможете удовлетворить все претензии знати, то очень скоро вас ждут бунты. К слову, знать в игре — это вчерашний крестьянин, который успел первым метнуться из своего домика в роскошный особняк. Функции знати просты — собирать пищу с крестьян и делиться частью добычи с фараоном. В процессе накопления богатства знать отстраивает себе хоромы посолидней. А уж тот, кто старается на этом поприще, имеет право получить под свое командование побольше крестьян. Так, захудалый дворянин командует всего 4 дворами, а вот накопивший добра — вдвое большим количеством. Также в семьях знатных людей (ну, и еще в семьях торговцев роскошью) могут расти гениальные дети, которые потом пойдут в науку. Куда ниже знати стоят крестьяне. К слову, в игре есть свободные хлебопашцы, обитающие в стороне от ваших селений, и подданные фараона, именуемые фермерами. Собственно, домашние фермеры берутся как раз из диких крестьян, что позволяет думать о том, что даже после поборов знати у фермеров остается куда больше, чем у крестьян. Впрочем, фермеры имеют право отовариться в лавках торговцев, а крестьянам туда путь заказан. Может, это заставляет свободных по первому же зову кидаться к намеченному под строительство месту и тут же занимать предназначенное для них здание?

Остальные сословия имеют меньшее значение, можно даже жить и без них, но развиваться ваше поселение не будет. Торговцы предлагают населению товары, без которых обитатели ваших поселков будут как минимум недовольны. При чем есть торговцы обычные и торговцы роскошью. Слуги занимаются тем, что работают на знать и фараона (и получают жалование из рук работодателя). Артисты развлекают знать. Работники пашут в карьерах и перетаскивают ресурсы. Солдаты воюют. Ремесленники производят. Что производят, когда, казалось бы, есть торговцы, продающие то, что только что и соорудили? А вот хотя бы кирпичи или хлеб. Конечно, любой изголодавшийся житель может послать ребенка сорвать пару плодов с гранатового дерева и тем будет сыт. Но с большим удовольствием он добежит до булочной, где перехватит свежий батон. Ученые — это представители элиты, которые так прозываются потому, что не появляются ниоткуда, а возникают после предварительного обучения. И если свободный дом знати тут же займет любой не зазевавшийся фермер, то пустой дом жреца так и останется пустым, если у того нет преемника в виде заранее обученного студента. Исследователи — обитатели пустыни, своего рода коммивояжеры, обменивающие пищу на другие полезные в египетском фараонском хозяйстве предметы. Ну, и остались бродяги, которые ничем не занимаются. Это самые натуральные нищие, не гнушающиеся и воровством. И это самые гнусные зачинщики беспорядков.

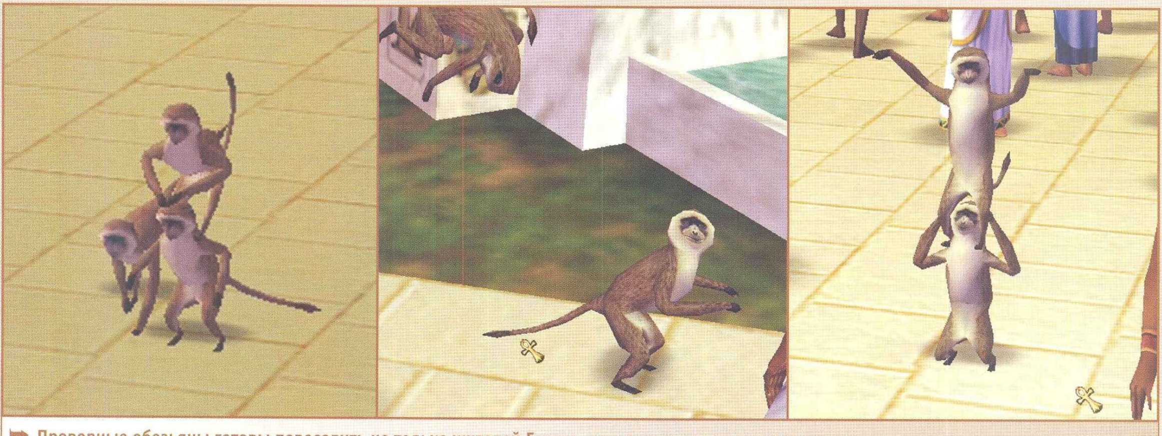
Из сословия в сословие народ переходит очень легко. Невозможны всего 2 мгновенных перехода — в фараоны и в ученые. Для того чтобы стать фараоном, нужно, чтобы прежний фараон умер, не оставив после себя наследников. А вот ученым может стать только обученный студент. Все остальные получаются из бывших фермеров, вовремя сориентировавшихся в ситуации и занявших домик. Недаром у каждой семьи есть история ее путешествий по профессиям и сословиям.

И остался только великий и ужасный престиж. Чем он больше, тем больше можно пригласить ученых (были бы только обученные студенты). Откуда он берется? Первая его составляющая (и единственная почти постоянная) — состояние дворца фараона. Если вы обратили внимание, то вначале дворец представляет собой халупу, в которой зазорно жить даже знати. Но если знать добывает средства на улучшения своих усадьб из своих собственных кошельков, то фараоны используют для этого свою казну. Каждое улучшение дает прибавление к уровню престижа. А каж-


Как много нам открытий чудных дарят исследователи.


Обратите внимание на тонкую палочку перед памятником. Ей предстоит стать таким же памятником. Они растут на глазах!





➡ Проворные обезьяны готовы повеселить не только жителей Египта, но и сидящих у монитора.

дые несколько очков престижа — это возможность нанять еще одного ученого. Все остальные составляющие престижа со временем сильно уменьшаются. В первую очередь престиж поднимается разнообразными памятниками. Сюда относятся всевозможные гробницы (как фараонов, там и знати) и статуи. Все эти сооружения дают неплохой прирост престижа в момент окончания их строительства. После престиж начинает неуклонно снижаться, вплоть до почти полного исчезновения (малая статуя, которую народ засмотрел до дыр, стоит всего единицу престижа). Куда практичней обелиски и стелы в честь каких-то событий, именуемые пропагандой. Они добавляют немало престижа, да такого, который уменьшается весьма медленно, так что хватает его надолго. Открыли поселение в пустыне — ставьте обелиск. Уничтожили коварного врага — немедленно закладывайте стелу. Еще один источник дохода — открытия. Но тут уж как приходит (кстати, немного), так и уходит — очень стремительно. Само собой, есть и штрафные санкции. Вот помрет у вас фараон, а гробницы для него не заготовлено — вечный стыд. Да и вообще фараон помрет — такое горе, что престиж следующего фараона долго еще будет *страдать от такой безвременной утраты.*

■ **ЭТО ВАЖНО:** всего можно создать не более 35 ученых. Но, честно говоря, планирование этого дела идет настолько жестко, что уже более чем 24 управлять крайне сложно. Истинно вам говорю!

КАК МНОГО ТУТ СТРОЕНИЙ ЧУДНЫХ!

Итак, основные понятия стали вам ясны. Поэтому стоит сразу же перейти к домам, которые и заполнят ваше поселение. Сразу отмечу, что население оных домов будет описываться вместе с ними. Ибо только дом может чего-то стоить. А вот жители приходят туда обычно по собственной доброй воле.

ЖИЛЫЕ ДОМА (PRIVATE HOMES)

Нельзя сказать, что люди в Египте живут только в жилых домах. Но вот у них как бы собственность личная и государственная. Фермеру предлагают «должность» фермера, и он с радостью строит дом на свои собственные средства, а вот ремесленнику дом сооружают за государственный счет и из государственных кирпичей, поэтому он и считается принадлежащим Египту. Значение здесь всего одно — если у государства нет кирпичей, то не будет и государственных домов. А вот частные всегда можно соорудить.

Дворец (Palace). Место жительства фараона. Без него ничего и не начнется. Это первое здание, которое вам предстоит построить. Приносит вашему государству довольно стойкие очки престижа. Поддается расширениям, причем некоторые улучшения имеют вполне конкретное назначение и используются по нему в полном объеме (кроме того, что каждое улучшение повышает престиж). Амбар (50 еды, 50 кирпичей) позволяет хранить больше еды. Фонтан (50 еды, 50 кирпичей), фрески (75 еды, 25 кирпичей), сад (75 еды, 25 кирпичей), зверинец (50 еды, 50 кирпичей) и статуи (25 еды, 75 кирпичей) лишь немного поднимают настроение фараону, не обладая глубоким смыслом. Стена (25 еды, 75 кирпичей) защищает от грабителей и мародеров. Правда, если кто-то захочет что-то украсть, то ему ничто не помешает это сделать, но часть воров стена отпугивает.

Дома крестьян (Farmer). Тоже ничего не стоят, благо их строят сами земледельцы. Лучше располагать их блоками по 10 штук. Только входы не перепутайте. Располагайте их поближе к Нилу, чтобы крестьянам далеко не бегать для обработки урожая.

Дома слуг (Servant). Ни один фараон в здравом уме не займется перетаскиванием тяжестей. То же самое можно сказать и о знати. Они лучше слуг наймут. Кстати, найм слуг — дело сугубо личное, и платить им будет наниматель. Поэтому просто не забудьте создать немного слуг, иначе знатные господа будут недовольны.

Дома знати (Noble). Это поначалу происхождение знати весьма мутно, зато потом знатью становятся только торговцы. В мануале к игре указано, что такой финт могут провернуть только торговцы роскошью, однако на это способны и простые торговцы, и ученые. Просто первым очень трудно накопить денег на начальный взнос, а вторые могут, накопив денег, пропихнуть в это сословие своих детей. Впрочем, никто не мешает из фермеров перескочить в знатных торговцев и уже в следующую минуту оказаться знатью. Ну а функция знати проста — контролировать фермеров и собирать с них налоги.

Обычные магазины (Common Shopkeeper). В эти магазины заходят даже фараоны. Ибо никто еще не мог обойтись за столом без посуды. Всего этих магазинов 4 вида, и около различных поселений должны быть все виды магазинов. Ибо отсутствие какого-либо из этих товаров серьезно подрывает веру в фараона, вызывая демонстрации среди его подданных. Производят эти магазины лен, глиняную посуду, циновки и корзины. Работают в них исключительно жены, в то время как мужья и дети добывают сырье. Кстати, торговцы отличаются от работников еще и тем, что их продукцию оплачивают, не отходя от кассы. Разумеется, едой. Маленькая особенность — они могут добыть все сырье для своей продукции самостоятельно, благо оно обычно произрастает поблизости.

■ **ЭТО ВАЖНО:** если хотите, чтобы магазин нормально работал, — укажите его работникам, чем конкретно они должны заниматься. Если поставить дело на самотек, то часто будут случаться ситуации, когда добытчики принесли одно сырье, а производитель решил, что будет торговать совсем другим (вон у соседа через дорогу корзины как хорошо идут, я тоже буду!). Это же относится и к ученым, даже в большей степени.

Магазины роскоши (Luxury Shopkeeper). Эти магазины только для ученых, знати и фараонов. Так что не обязательно втыкать их везде. Достаточно построить их около поселений нужных людей — и они, вероятнее всего, будут довольны. Этих магазинов 6 видов, и продают в них драгоценности (jewelry), сандалии (sandals), мебель (furniture), духи (perfume), косметику (cosmetics) и скульптуры (sculptures). Особенность этих магазинов в том, что они могут создавать товар и из подручных материалов, но тогда изделия будут калибром пожиже и менее удовлетворят владельцев. Так, скульптор может творить и из глины. Однако если ему высочайшим указом разрешить использовать склады государства, то он будет тащить с них медь, олово и базальтовые статуи. Ювелир всегда может найти кварц, но может использовать золото, бирюзу и изумруды. Сапожник использует тростник, но не откажется и от кожи (ее можно добыть, убив корову). Парфюмер способен обойтись своими силами, добывая траву в окрестностях, зато изготовитель косметики кроме хны и краски для век готов воспользоваться медью. Столяр же делает свою продукцию из акации и папируса, но надеется, что ему завезут кедр. Получая сырье со складов фараона, торговцы платят за это. Но не забудьте завести писца, который будет следить за отпуском сырья, иначе торговцы будут тащить нужное им без каких-либо затрат.

Актеры (Entertainer). Еще одни работники-сдельщики. Занимаются тем, что развлекают богатых. На сколько развлекут — столько и получат. Интересный момент игры — в игре приезжие торговцы продают обезьян. Эти самые обезьяны часто приходят на представления и помогают актерам развлекать богатеев. Однако актеры обезьян не покупают. Это привилегия богатых?



Это не паломники. Это войска потянулись в поход.

ГОСУДАРСТВЕННЫЕ ДОМА (GOVERNMENT HOMES)

На государственные дома уже требуются кирпичи. Без них ничего построить не получится. Кроме того, эти дома начинают строиться уже не тогда, когда вы этого захотите, а когда на их строительную площадку натаскают достаточно кирпичей. Все государственные служащие получают строго посчитанную зарплату в виде хлеба из пекарен.

Дом работника (Laborer). Эти ребята работают в карьерах или занимаются перетаскиванием ресурсов на нужные места. В карьерах добываются золото, олово, медь, бирюза, изумруды (закрытым способом) и базальт, гранит, известняк и прекрасный известняк (открытым способом). Из базальта по умолчанию делаются малые статуи, но если у вас есть заказ на большую статую и надсмотрщик, то вам соорудят и большую. Та же проблема и с обелисками — сначала нужно заполучить место под него, а только потом его самостоятельно создадут в карьере. Зато стелы вам построят, какие захотите, под заказ. На дом работника, как и на дом солдата, требуется по 5 кирпичей.

> **■ ЭТО ИНТЕРЕСНО:** под закрытым способом добычи подразумевается, что продукцию выкладывают на расположенный около склад и торговцы смогут тащить оттуда все, что им понравится. Зато при открытом способе все сваливается около карьера, и скульпторы не смогут получить базальтовые статуи — только привозить их из чужого рудника.

Дом солдата (Soldier). Вообще солдаты создаются городскими стражниками. Но если за стражниками не наблюдает недремлющее око командира, то толку с них будет приблизительно столько же, сколько молока бывает от козла. Но если командир есть, то стражники будут ходить караулами по городу, усмирять беспорядки, ловить воров и обороняться от бандитов. Для создания армии нужно переводить стражников в солдат.

Пекарь (Baker). А вот это своего рода древнеегипетская касса. Заработал — иди получать свой батон. Не заработал — грызи гранаты. Не те, которые с кольцом и взрывчаткой, а те, которые дети с дерева надерут. Вот так-то. Разумеется, домиков пекаря нужно достаточно, чтобы все были сыты и довольны. Стоит это удовольствие 20 кирпичей. С пекаря начинается сословие ремесленников.

> **■ ЭТО ИНТЕРЕСНО:** не все египтяне зарабатывают одинаково. Одним хватит и один батончик перехватить, а другим нужен сразу десяток, и размениваться на части они не согласны. Не найдут здесь — пойдут в другое место (что чревато отрывом их от работы). Поэтому постарайтесь около домиков ученых ставить побольше пекарей, дабы ценные товарищи не бродили зря в поисках необходимого.

Кирпичник (Brick Maker) и строитель (Bricklayer) — по сути братья. Как тот, так и другой не требуют кирпичей на свои дома. Ибо первый как раз и лепит кирпичи, а второй складывает из них дома. Сюда же они попали потому, что получают еду вне зависимости от того, сколько им удалось сделать. Оклад-с. Дом кирпичника лучше строить поближе к реке — чтобы добытчики быстрее таскали ему глину для кирпичей.

Каменотес (Stone Carver). 2-3 каменотесов хватит даже на самый большой город. Их работа — обработка камня для пирамид и больших скульптур. Работы, как правило, немного, а вот делают ее они очень быстро. 10 кирпичей — и в ваших рядах еще один каменотес.

Мастерская папируса (Papyrus Maker). Папирус нужен как жрецам, так и писцам. Кроме того, его можно на что-нибудь менять. Но если будете торговать, то создавайте не меньше десятка таких мастерских — на торговлю нужно много. Дом стоит 20 кирпичей.

> **■ ЭТО ИНТЕРЕСНО:** это единственная игра на моей памяти, где произведенные вами товары могут храниться только в самих мастерских и только привозные товары идут на склад. Даже в очень давних Settlers все стаскивалось на склады. Поэтому стройте домиков ремесленников именно столько, сколько нужно, не больше. Накопить что-то про запас все равно не удастся.

Кораблестроитель (Shipwright). Всего за 20 кирпичей вы получите великолепную верфь. Один у нее недостаток — все корабли строятся из кедра. Нет кедра (привозного) — нет и кораблей. Зато строятся и торговые корабли, и военные, и яхты. Первые нужны, чтобы перевезти тяжелые каменные блоки из заморских стран. Вторые — чтобы с этими же странами воевать. Причем на каждый военный корабль полагается 1 морской командир. Так что на захватническую армию вы разоритесь строить командиров. Яхты же нужны знати, чтобы кататься по Нилу. Однако, чтобы увидеть это «шоу», нужно не только то, чтобы у знатных были деньги, но и чтобы жили они поближе к берегу. Иначе купить — купят, а на катания времени не хватит.

Оружейник (Military Equipment Maker). Отдайте на это благое дело 15 кирпичей — и получите своего оружейника. Он может делать оружие, броню, колесницы и мечи. На оружие (луки и копья) используется акация, на броню хватит кожи (нет ее — коров забьем), а вот колесницы без кедра не построить. С мечами же вообще караул — для бронзы нужны медь и олово. Так что хоть солдаты с мечами и эффективнее, но без указанных металлов придется воевать по старинке.

Садовник (Gardener). Странные люди эти египетские садовники. Разводят растения и продают их знати. А я-то, наивный, всю жизнь считал, что садовники работают в саду. Но не важно — знать довольна, да и ладно. Хотя и без садовника прожить можно. И стоит его домик всего-то 10 кирпичей.

Жрец (Priest). Хотя по списку ученых первым идет и не он, все же стоит начать именно со жреца, ибо он — основа всей системы обучения в Египте. Стоит сразу заметить, что его дом, как и дома всех последующих ученых, стоит 25 кирпичей. Итак, этот ученый специалист широкого профиля — может лечить, поклоняться богам, обучать студентов и прислуживать при похоронных обрядах. Правда, последнее — только для знатных господ и фараонов, потому не стоит назначать жреца на исполнение похоронных обрядов в

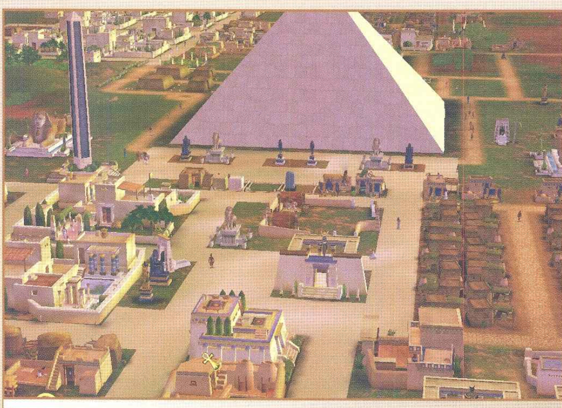


Приветствую тебя, о великий Сфинкс!



Край пирамид.





Районы, кварталы, жилые массивы...



Какое единомыслие!

бедных кварталах. Для каждого занятия требуется отдельное здание: для лечения — больница и аптека, для обучения — школа, для поклонения богам — различные храмы, для бальзамирования — морг. Можно оставлять жрецов-универсалов, но в таком случае они будут разрываться между всеми обязанностями и не успеют ничего. Зато узкие профессионалы будут заниматься только одним делом и как раз успеют все. Тем более что у жрецов есть очень серьезный недостаток — люди они одинокие, и бегать за припасами для них некому. А это значит, что все торговцы должны быть у жреца под рукой, и желательно в достаточном количестве. Ибо если уйдет торговец, то его место будет кому занять. А вот для жреца будет нужен новый студент. Один жрец «положен» вам изначально.

Командир (Commander). С командирами все просто. Именно они делают из вчерашних крестьян солдат, усердно тренируя их. Командиры же ведут солдат в бой (и корабли тоже). Хотя начинаются командиры с начальников городской стражи, где они этой самой стражей и заведуют. Затем они переформировываются в армейских или флотских командиров, причем первые заведуют не более чем 30 бойцами, а вторые — одним кораблем. Самих битв вы так и не увидите, но командиров для них будьте любезны подготовить, иначе войска и с места не сдвинутся. Между тем в городе у вас может быть натренировано войск куда больше, чем найдется начальства для них.

Надсмотрщик (Overseer). Вы, наверное, думаете, что достаточно отправить народ в карьер, и они накопают всего-всего? А вот как бы не так. Эти бездельники сядут прямо на месте работы и будут лодырничать. И только надсмотрщик способен заставить их сделать что-то полезное. Не менее необходим он и на постройке пирамид. Только учтите — дом его должен стоять несколько поодаль от карьера, и рядом должен быть отдельный пекарь. Иначе эти вредители из карьера будут постоянно таскать свою зарплату, а надсмотрщик парень гордый и забирает ее только целиком. И уж у него-то она большая...

Писец (Scriber). Занятий у него всего три. Но все важные и денежные. Первое занятие — расчет полей. Если их не обсчитывать, то хитрая знать и фермеры могут «забыть» сдать налоги и кошелек у вас особенно не растолстеет. Второе — выдача сырья со складов торговцам. Стоит им только разрешить брать сырье со складов — и эти грабители враз разворуют ваши сокровища. А вот писец быстро прекратит этот произвол. Третье занятие — учет обмена с другими городами. При этом писец значительно ускоряет процесс доставки товаров и взимает с иногородних торговцев небольшую пошлину. Как вы можете видеть, наиболее интересны два его первых применения, но и обмен иногда очень даже полезен.

ГОСУДАРСТВЕННЫЕ УЧРЕЖДЕНИЯ (GOVERNMENT FACILITIES)

Как мы уже узнали, большинству обученных специалистов требуются какие-то здания, где они и будут работать. Ох уж эти ученые! Вечно им что-то нужно. Но уж поможем им, ибо очень они нам нужны. Начнем же со зданий жреца.

Школа (School). В этом месте жрец обучает студентов. Откуда берутся студенты? Это сыновья торговцев роскошью и знати. Студенты — это будущие ученые, так что желательно, чтобы некоторое их количество всегда было «про запас». Желательно строить школу (а вместе с ней и жилище жреца) поближе к источнику студентов — а именно, рядом с поселением знати. Стоит школа всего 15 кирпичей.

Морг (Mortuary). Когда знатные граждане, фараон и члены его семьи неожиданно оканчивают свой земной путь, то обычно они поступают сюда. Здесь их бальзамируют и далее отправляют в семейные гробницы или пирамиды. Учитывая то, что еще живые родственники будут крайне недовольны, если вы поскупитесь на постройку этого заведения, стоит потратиться хотя бы на одно и более не мучаться этим вопросом. Тем более что и стоит оно всего 20 кирпичей.

Больница (Hospital) и **аптека (Apothecary)** — почти одно и то же. Только первая стоит 35 кирпичей, и лечат там тяжелых больных. Аптека же справляется в основном с легкими больными и стоит всего 10 кирпичей. Но практика показывает, что строить их лучше парами. Оптимально такая пара подходит к поселку на 40 домов и требует одного жреца, занятого исключительно лечебным делом и не отвлекающегося на всякую ерунду типа обучения студентов. Хотя в поселке из 20 домов у жреца есть шанс успеть сделать любые дела. Особенно важен госпиталь для солдат и работников, часто получающих травмы.

Святилище (Shrine), Храм (Temple) и **Храм культа (Cult Temple)** отвечают, по сути, одним целям — прославлению богов среди людей. Но кое-чем они различаются — святилище стоит всего 10 кирпичей, храм требует 50 кирпичей и маленькую базальтовую статую, а для храма культа требуется аж 150 кирпичей и большая базальтовая статуя. Но и эффект у них совсем разный. Святилище способно обеспечить любовь к одному конкретному богу. Храм удовлетворит чувства всех верующих, хоть те, кто не угадал с божеством, будут довольны в меньшей степени. А вот храм культа не только сильнее укрепит чувства любых верующих, но и позволит знати построить в своих особняках домашние часовенки, которые позволят им пореже посещать храмы.

> **ЭТО ИНТЕРЕСНО:** если у народа есть выбор между храмом чужого бога и родным святилищем, выбор будет в пользу большего религиозного заведения. Учитывайте это.

Писцу нужны только **рынок (Merchant Center)** и **место обмена (Exchange).** В первом он осуществляет выдачу заморских товаров торговцам, желающим создать уникальные изделия. Во втором — меняет товары с приезжими купцами. И если первое (10 кирпичей) будет работать и в его отсутствие, то второе (25 кирпичей) без писца мертво.

Командир тоже требует к себе внимания в виде **караулки (Guard Post)** за 25 кирпичей и **тренировочного плаца (Training Ground)** за 20 кирпичей. Из первого он будет отправлять на обходы территории городскую стражу, а на втором — натренирует солдат для будущих битв.

Наконец, завершающее здание в этой категории — суд **(Court of Law).** Здесь мужчины правящего семейства смогут вершить справедливость, если вдруг будут проходить мимо. Учтите, специально они к суду не ходят, поэтому желательно не смотреть на стоимость (40 кирпичей), а построить их несколько штук по всему городу.

ОБЕСПЕЧЕНИЕ (INFRASTRUCTURE)

В первую очередь сюда входит **амбар (Granary).** Только толку от него не очень много, так как народ норовит тащить еду не в амбар, а сразу к пекарю. Хотя... Может быть, у вас будет такое перепроизводство еды, что и амбар пригодится в полной мере. Тогда и 5 кирпичей не жаль.

Для того, чтобы вашим торговым судам было откуда отправляться в дальние плавания, нужна пристань **(Barge Landing).** Так что если нужно — стройте. Но, разумеется, незачем это делать, если торговать с заморскими державами вы не собираетесь.

Есть еще **склады (Cargo Drop-off Point).** Они могут возникнуть самостоятельно, если вы с кем-то начали торговать. Надо же работникам скидывать куда-то то, что они только что принесли с собой! Но лучше организовать этот процесс и указать точки складирования тех или иных ресурсов. Достаточно выделить склад, щелкнув по нему правой кнопкой мыши, и выбрать, товары из какого места будут на нем храниться. Естественно, одно место торговли — один склад.

Один кусок **стены (Wall)** стоит 3 кирпича. Но огораживать ею весь город не имеет ни малейшего смыс-

ла — очень это дорого, да и периодически придется переносить. Однако можно огородить кварталы богачей и дворец фараона, поставив около выходов караульные помещения городских стражников. И все будут довольны.

К обеспечению также относятся дороги и зеленые насаждения. Но для вас все это хозяйство совершенно ничего не стоит, хотя и нужно в быту — египтяне страшно не любят ходить по тропинкам, а предпочитают приличные дороги. Да и от деревьев они не отказываются.

ПАМЯТНИКИ (MONUMENTS)

Памятники делятся на гробницы, стелы и обелиски, а также статуи. Я не буду детально перечислять, сколько кирпичей или кусков гранита нужно под ту или иную статую, это можно легко увидеть в игре. А вот для чего это все требуется — знать нужно.

Гробницы делятся на собственно **гробницы (Mastaba)** и **пирамиды**. Первые необходимы для захоронения знати, фараона и его родственников. Вообще-то фараон предпочитает, чтобы его хоронили в нормальных пирамидах, но где ж ему взять пирамиду в самом начале существования города. Поэтому для начала ему хватит и простой маленькой гробницы. А вот следующим фараонам лучше заранее строить пирамиды. Обязательно зарезервируйте самую первую гробницу для фараона, а потом и для его семьи. Иначе кто-нибудь из знати быстренько вывесит над своим домом желтый флажок, что означает, что дом обрел семейный склеп. Конечно, можно запретить знати владеть собственными гробницами, но тогда начнутся жуткие обиды. Для гробниц хватает обычных кирпичей, а вот под пирамиды придется тащить оба вида известняка.

ЭТО ИНТЕРЕСНО: если семья знати решит вдруг покинуть свой особняк, то мумии их предков будут без зазрения совести вышвырнуты из ранее принадлежавшей им гробницы. Ну а тут уж кто первый успеет захватить ее...

Обелиски и стелы призваны прославлять ваши географические открытия либо победы. Обычно устанавливать их можно только после того, как произойдет какое-нибудь достаточно важное событие. Не зевайте — эффект от этих памятников силен и проходит не скоро.

Статуи — вещь, которую можно соорудить всегда. Было бы из чего. Зато и эффект влияния на престиж от них самый минимальный.

ДЕЛА ПУСТЫННЫЕ

Не стоит ограничиваться только жизнью в городе. Очень много событий можно пронаблюдать и на карте мира. Стоит только выйти туда, и вы обнаружите кучу значков: изображения головы сокола означают исследовательские точки, кучка кирпичей — будущий карьер для добычи ресурсов, крепость — чаще всего вражеский форт, осел намекает на будущие торговые отношения с караваном, три палатки говорят о лагере наемников, из которого к вам будут постоянно идти бандиты. Наконец, есть еще дружественные торговые города, с которыми тоже можно очень активно торговать.

Итак, для исследовательских точек нужен всего лишь исследователь и некоторое количество еды. Через некоторое время вокруг исследованной точки появится большое количество мест, пригодных для исследования. Если исследовать карьер, то вы сможете за пищу приобретать у работающих в карьере то, что они добывают. Я бы сказал, что это крайне выгодная сделка. Тем более что можно знать, что добывается в карьере, даже не открывая его, только по названию. Караваны и торговые города не столь выгодны, для торговли с ними приходится отдавать нечто более ценное, например, бирюзу за изумруды. За открытие и тех, и других можно получить поощрение в виде возможности поставить памятную стелу, посвященную этому событию.

Противник в игре пребывает в виде лагерей наемников, фортов и городов. Первые просто уничтожаются, вторые и третьи могут быть подвергнуты осаде. Осада — дело дорогое, но зато к вам прекратят идти толпы бандитов. С этих пор бандиты будут заперты в осажденном городе и не будут вам досаждать.

ЗАВОЕВАТЬ НУБИЮ...

Честно говоря, жутких сражений мне застать не довелось. Все сражения проходят вдали от родного города, к нам приходят только банды, которые грабят дома богачей и убегают. После чего фараону приходится разбираться с ограбленными. Так что если мы хотим защитить своих граждан, то придется строить домики городской стражи, которая будет обходить окрестности и преграждать путь грабителям. Будет очень неплохо оградить богатые кварталы стеной, чтобы для бандитов было меньше возможностей добраться до добычи.

Для штурма же вражеских городов нужны солдаты. Не забывайте, что для каждых 30 солдат нужен 1 командир, иначе большая часть ваших бойцов рискует остаться дома. Кроме того, колесницы лучше подойдут, если вокруг вас полно лагерей наемников. На открытой местности колесницы сокрушают их насмерть. Зато для штурма городов лучше подходят копейщики или мечники (конечно, если последние есть). Так что, посылая армию, смотрите на то, сколько и каких родов войск требуется для выполнения той или иной боевой задачи. В остальном же военная служба весьма скучна.

БОЖЕСТВЕННЫЙ ПАНТЕОН

Для чего нужны боги? Естественно, для того, чтобы им поклоняться. Египтяне поклоняются им постоянно в полной мере. И очень обижаются, когда некому поклоняться. Поэтому быстренько строим храмы и святилища и радуем народ явлением к нему богов. Но вообще здесь поклонение богам характеризуется скорее отсутствием недовольства, нежели повышением работоспособности.

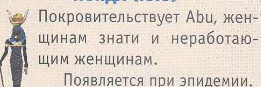
Однако, чтобы все было не так просто, некоторые боги чуть больше покровительствуют тем или иным городам. И почти все боги выбирают свою категорию поклоняющихся им граждан. В итоге эти самые граждане от общения со своим любимым богом будут куда более довольны, нежели от общения с остальными богами. К примеру, в земледельческом поселке нет смысла ставить святилище Исиды — вас совсем не поймут. Зато если вы соберетесь порадовать жителей храмом Амона или Хапи — радости будет куда больше. Также жители могут при некоторых обстоятельствах увидеть своих богов воочию. Только для этого необходимо хотя бы святилище и одно из событий, пробуждающих божество к жизни.

ОСИРИС (OSIRIS)

Покровительствует Djedu и всем взрослым.

Для появления божества нужен весенний праздник сева или смерть фараона.

ИСИДА (ISIS)



Покровительствует Abu, женщинам знати и неработающим женщинам.

Появляется при эпидемии.

ГОР (HORUS)

Покровительствует Nekhen Pi-Ramesses, мужчинам и детям знати.

Появляется в день рождения фараона.

РА (RA)

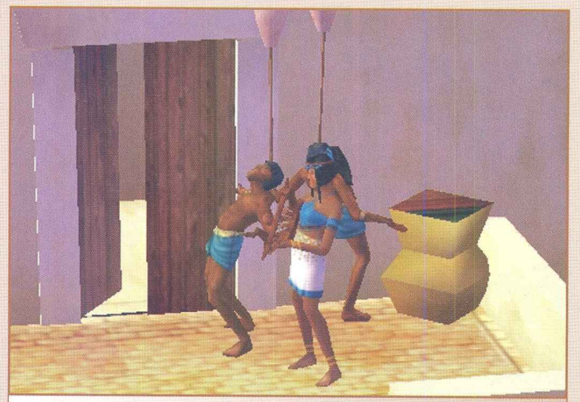
Покровительствует Iunu, надсмотрщикам и работникам.

Для появления божества нужен культ солнца.

ХАТОР (HATOR)

Покровительствует Iunet Itjtawy и артистам.

Появляется во время осеннего праздника сбора урожая.

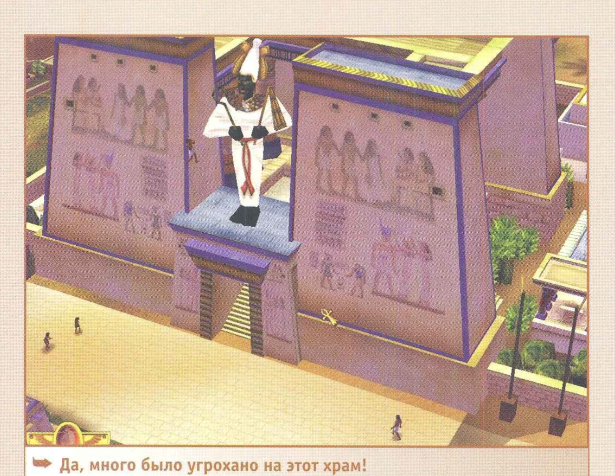


Актеры готовы развлекать знать, не жалея лбов своих.



Фараон-владыка дозором обходит владенья свои.





Да, много было угрохано на этот храм!

АМОН (AMUN)



Покровительствует Henen-Nesu Waset и взрослым крестьянам.

ПТАХ (PTAH)



Покровительствует Men-Nefer, взрослым торговцам и ремесленникам.

ТОТ (TOTH)



Покровительствует Khmun и писцам.

АНУБИС (ANUBIS)



Покровительствует Asylt и взрослым, особенно знати.

Появляется в случае смерти большого количества знати.

БАСТ (BAST)



Покровительствует Bubastis и взрослым.

СОБЕК (SOBEK)

Покровительствует Shedet, городским стражникам и командирам.

МААТ (MA'AT)



Покровительствует взрослым.

Для появления нужен высокий уровень преступности или бандиты в городе.

СЕТ (SET)



Покровительствует Nubt, солдатам и командирам.

Для появления нужна победа в битве.

ХАПИ (HAPI)



Покровительствует взрослым.

Появляется в случае отсутствия еды или когда еды очень много.

ОТЧЕГО ПРОПАДАЮТ ЦИВИЛИЗАЦИИ

Итак, с чего же начать? Разумеется, сначала нужно построить дом для фараона. А вот тогда уже и имеет смысл строить все остальное. Далее строятся дома фермеров. Можно строить сразу десяток, благо в дальнейшем мы построим дома знати и с заниманием домов будет полный порядок. Дома фермеров строятся поближе к воде, но не у самой кромки. Нил очень натурально исполняет приливы и отливы, так что в ходе одного из приливов вашу деревню может смыть. Не то чтобы вы не нашли новых крестьян, но народ будет недоволен. Далее строятся 3-4 дома знати неподалеку от дворца фараона и все снабжаются магазинами — крестьяне только простыми, а знать полным комплектом. Тут же рядом с крестьянами размещаются дома кирпичника и строителя (лучше несколько), дабы иметь возможность строить государственные дома. Причем первыми из них станут домики пекаря, а вслед за ними будут построены дом жреца и школа. Дом первого жреца лучше строить вблизи от кварталов знати, там от него будет куда больше пользы. Осталось только построить хотя бы одно святилище (лучше храм) — и первичный набор зданий будет готов. Первичный храм лучше посвящать родному богу города — ему-то молиться будут всегда. Из остальных богов стоит отметить Осириса, Баст и Хапи. Первый — верховный бог, у которого находится довольно много поклонников. Баст вроде бы не имеет конкретных приверженцев, однако ей поклоняются очень часто, особенно в связи с рождением детей. Ну, и Хапи, бог разлива Нила, имеет вполне конкретных приверженцев среди земледельцев, которые радостно пойдут ему молиться. И не забудьте поставить несколько домиков слуг. Вы ничего им не платите, однако знать и фараон в них очень даже нуждаются.

Следующее деяние, которое вы должны совершить, — создать несколько гробниц. Фараон, умерший без гробницы, — невероятный урон престижу. Такой же урон престижу нанесет знать, которой вдруг не достанется гробниц. Именно поэтому не стоит сразу лепить 50 домов знати, надеясь, что таким образом значительно увеличится доход (можно будет контролировать больше фермеров). Полученная таким образом знать будет крайне недовольна таким с ней обращением. В результате обиженный народ покинет вас и в этих домах никто не пожелает селиться. Поэтому каждый дом знати рекомендуется обеспечить собственной гробницей.

Первый жрец должен активно заниматься воспитанием студентов. Ему не до отправлений культа — его предназначение в том, чтобы приготовить побольше образованных людей. Потому что первый студент пойдет жрецом к фермерам, чтобы заниматься у них всеми видами деятельности (можно поставить у них аптеку и святилище Хапи), второй станет священником для знати, а из последнего (для начала можно построить не более 4 ученых) будет создан писец, который займется повышением доходов фараона путем обсчета полей. Далее простейшим способом подъема престижа будет улучшение жилища фараона, так можно заполучить еще 2-3 ученых, которые расширят ваши возможности по удовлетворению потребностей народа.

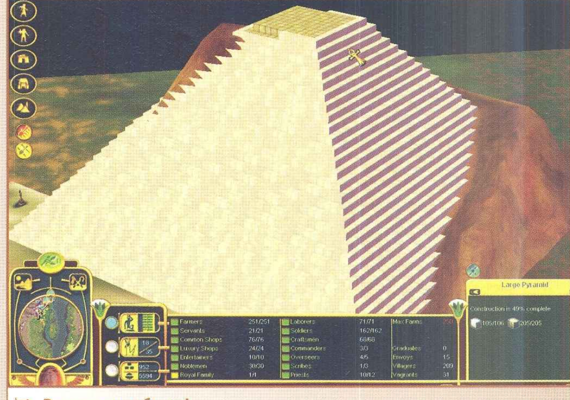
Теперь как раз наступает этап исследования и добычи большого количества престижа. Если у вас достаточно еды, то стоит начать с исследования карьеров. Это принесет вам некоторое количество престижных строительных материалов, что не может не радовать, ибо из них можно строить всевозможные статуи и обелиски. Одновременно очень желательно обладать некоторым запасом кирпичей, ибо при открытии новых городов у вас будет шанс поставить стелы и памятники в честь этих великих свершений. Что не замедлит сказаться на престиже. Ну, а чем больше престиж — тем больше доступных для приглашения ученых. Далее уже только строительство гробниц, статуй и пирамид. И это позволит вам построить очень неплохой город.

ЭТО ВАЖНО: игра весьма требовательна к ресурсам компьютера, хоть и пытается в этом не признаваться. Так, GeForce 440 MX хоть и не отказывается работать, но страдает тяжелыми графическими глюками, не дающими не то что получить удовольствие от игры, но и играть вообще. А создание города с совокупным числом жителей более 500 заставит ощутимо тормозить компьютеры, чей процессор находится на уровне 2МГц.

По поводу распределения ученых. Большая часть их уходит в виде жрецов, 1-2 — как надсмотрщики при строительстве пирамид, пара писцов в городе (на торговлю) и несколько в деревнях фермеров, ну, и 2-3 командира в мирное время и несколько в военное. При этом старайтесь обеспечить народ доступом ко всевозможным богам приблизительно на одном уровне. Но, разумеется, храмы надо строить именно там, где в них нуждаются, и тогда все будут довольны.

И еще одно. В игре можно создать «типовую деревню». Это 60 дворов фермеров, 2 священника, 2 писаря, все магазины (простые могут быть в нескольких комплектах), храм Хапи, пекари и все здания, полагающиеся для работы священника. Священники должны работать «на всё». Таким образом у вас получается самообеспечивающееся хозяйство, в котором священники успевают все. И даже если один из них вдруг надумает уйти, то, скорее всего, на его место заступит подготовленный тут же студент. Такую деревню можно построить вдалеке от вашего основного поселения и забыть о ней — она будет прекрасно себя чувствовать.

Еще немного о взаимоотношениях крестьян, фермеров и бродяг. Если вы удаляете дом фермера, то ему прямая дорога в бродяги. Кроме того, фермеры размножаются и занимают под это дело новые территории (но уже в виде домиков свободных крестьян). Что совсем не радует в связи с тем, что занять они могут место, которое вы присмотрели под магазины или еще под что-то. Выход из этой ситуации простой — застраивайте ненужные сейчас, но, возможно, нужные после территории дорогами. Дороги ничего не стоят, зато займут место. А когда понадобится — освободите. **ЛКИ**

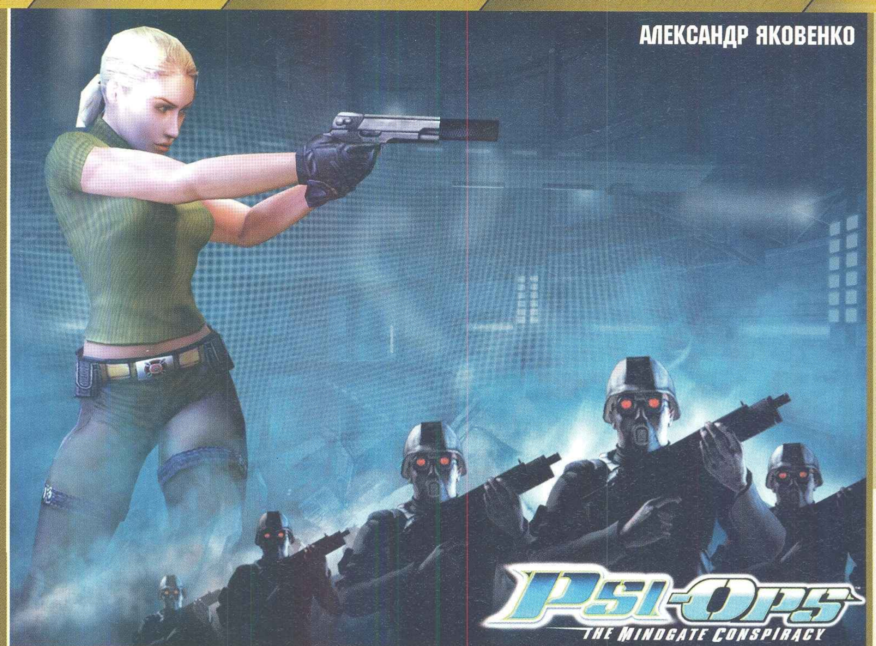


Верхушку забыли!



ЛУЧШИЕ ИГРЫ

АЛЕКСАНДР ЯКОВЕНКО



ЖАНР
боевик (от третьего лица)
СОЗДАТЕЛИ
Midway
В РОССИИ
Новый диск
НА ЧТО ПОХОЖЕ
Half-Life 2
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
PIII 1 GHz, 128 MB, 3D video 32 MB
МУЛЬТИПЛЕЕР
нет
КОЛИЧЕСТВО CD
один DVD
САЙТ ИГРЫ
www.psiopsgame.com

Рейтинг



Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy

Человек полетит, опираясь не на силу своих мускулов, а на силу своего разума.

Николай Жуковский, основоположник современной аэродинамики

За последний год компьютерный мир захлестнула волна боевиков высшего уровня. Казалось бы, все возможные вкусы удовлетворены — обычная стрельба, ужастики, сюжетные игры-фильмы. В таких нелегких условиях Midway умудрилась придумать новый поджанр — боевик на основе психических способностей человека. У Psi-Ops уже появились низкокачественные клоны — чем не подтверждение заслуг!

Сама по себе хорошая идея ничего не даст. Мы могли бы получить еще один обычный боевик с пальбой на всех углах, только герой иногда швырялся бы огнем и глубокомысленно говорил о важности психической силы. Но в этот раз нам повезло — разработчики взяли проверенный графический движок Havok, и создали такой мир, что уже непонятно, как мы раньше обходились без телекинеза и ясновидения! Дизайн уровней, графика, интеллект врагов — все высшего класса. Единственный недостаток — слишком явно видно, что Psi-Ops сначала вышла на игровых приставках.

Еще одно предупреждение: если вы не любите черный юмор — Psi-Ops не для вас. Вся игра состоит из милых жестокому сердцу мелочей: тренировки над «добровольцами», просьбы рабочих помиловать и их же нападения сзади, скупые комментарии противника во время боя. Убив вас, враг примется пинать ваш труп ногами.

ИСТОРИЯ

Фрейд ясно доказал, что причина всех войн — подавленные сексуальные желания, но сейчас вокруг столько говорят о нефти, что поневоле начинаешь задумываться...

В центре всей заварушки — таинственный артефакт под названием «Монолит», некогда разделенный на несколько частей. Если верить игре, именно он — настоящая причина обеих мировых войн, холодной войны, гонки в космосе и других важных для человеческой цивилизации событий. Злая сила, заключенная внутри, веками толкала человечество к войнам и агрессии. Собранный в одно целое, артефакт позволит владельцу захватить власть над планетой.

За «Монолитом» охотится организация «Движение», борющаяся за мировое господство. История этой организации также весьма примечательна: в середине двадцатого века американские спецслужбы начали исследования психических сверхспособностей человека. В проект, названный «Mindgate», входили самые различные специалисты — по телекинезу, чтению мыслей, ясновидению. С окончанием холодной войны финансирование было урезано, и проект попытались закрыть. Проблема в том, что никто не подумал: как контролировать человека, читающего мысли? Проект стал развиваться нелегально под названием «Движение» («Movement»), а возглавил его Вильям Крейгер, известный как Генерал (the General). Крейгер жаждет получить артефакт, чтобы завершить завоевание мира.

На пути Крейгера становится Ник Скрайер, наш главный герой. Он единственный может противостоять могучим подручным Генерала, поскольку сам прошел подготовку в «Mindgate». Чтобы Нику не было слишком легко, ему стерли память: теперь его воспоминания будут возвращаться постепенно, открывая все новые специальные возможности.

Вместе с другими солдатами Скрайера захватили после боя за нефтеперерабатывающую станцию и отправили на заброшенную ракетную станцию где-то в бывшем СССР. Двойной агент Сара Блейк освободила Ника из плена, и они вместе отправились уничтожать преступную организацию изнутри. В ходе сюжета раскручиваются сразу две интриги — злобные планы генерала и прошлое главного героя.

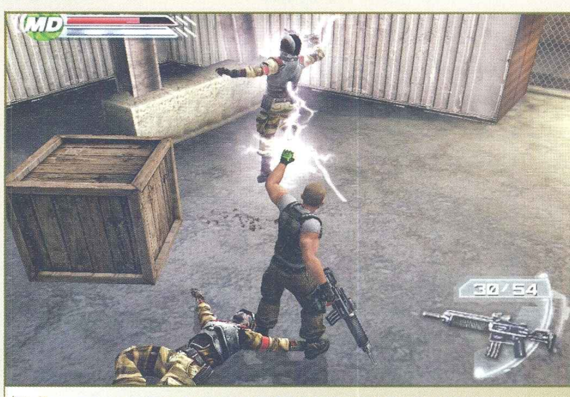
ПАРАНОРМАЛЬНЫЕ СПОСОБНОСТИ

Разум — это зажигательное стекло, которое, воспламеняя, само остается холодным.

Рене Декарт

Психические возможности главного героя — основное его оружие. Пистолеты и автоматы отступают на второй план, и игрок привыкает использовать сверхсилу. Они предоставляют игроку невиданные возможности по преодолению уровней: почти любую комнату можно пройти несколькими принципиально разными путями.

Вспоминает о своих способностях герой далеко не сразу. По мере прохождения к герою возвращается память, и он заново проходит тренировочный курс. Тренировки весьма действенны, так что если что-то не получается — не грех пройти тренировку заново.



Высосать энергию врага не только красиво и полезно, но и просто.

ГОРЯЧИЕ КЛАВИШИ	
Правая кн. мыши	Стрелять
Левая кн. мыши	Телекинез
Колесико мыши	Поднять / опустить телекинезом
Left Shift / Left Alt	Поднять / опустить телекинезом
Пробел	Прыгнуть / использовать
W, S, A, D	Двигаться
C	Присесть
F	Бить
G	Посмотреть в оптический прицел
T	Упереться спиной в стену
Tab	Сменить оружие
Q	Пирокинез
Z	Ясновидение
E	Опустошение разума
X	Управление разумом
V	Просмотр ауры
R	Открыть инвентарь
Left Control	Двигаться боком (strafe)

ТЕЛЕКИНЕЗ

Способность двигать вещи на расстоянии — основа действия в Psi-Ops. Она появляется в самом начале игры и будет нужна вплоть до самого конца. Многие сравнивают телекинез (TK) с гравипушкой из Half-Life 2, но общий у них только принцип действия. В Half-Life 2 гравипушка — просто инструмент, в Psi-Ops телекинез — основа действия и сражений. Включается телекинез правой кнопкой мыши, двигается также мышкой. Такой интерфейс не слишком удобен, но в этой игре это даже хорошо: игрок физически ощущает нагрузку, перемещая объекты на расстоянии. Погружение в игру налицо!

Телекинез позволит бросить во врага любой объект небольших размеров или отбросить препятствие. Кроме того, можно соорудить лестницу, если необходимо залезть куда-нибудь высоко. Телекинез позволяет экономить патроны — достаточно схватить врага и несколько раз ударить его об углы посреди, а если дело происходит на большой высоте, не составит труда сбросить врага вниз, убедившись в успехе по ужасному крику.

ЭТО ИНТЕРЕСНО: одно из интересных побочных действий телекинеза — способность летать. Для полета необходимо залезть на ящик и поднять его телекинезом. К сожалению, мест для полета в игре не так уж и много.

ЯСНОВИДЕНИЕ

Ясновидение (RV) дает возможность заранее исследовать территорию врага. Двери — не помеха для мозга, и мы получаем всю информацию о ловушках врага и маршрутах патрулей. Наша невидимая душа покидает тело и вдоволь наблюдает за противником. Тихое прохождение попросту невозможно без ясновидения, но и любителям длинных перестрелок не помешает информация о врагах. Кроме того, некоторую информацию можно получить только ясновидением. Скажу больше: возможность планировать операции превращает Psi-Ops в стратегию. Реакция игрока уже не так важна — куда полезней умение предсказывать действия врага.

ВЫКАЧИВАНИЕ РАЗУМА

Выкачивание разума (MD) позволяет одновременно пополнить запас психической энергии и убить врага. Достаточно подкрасться к противнику сзади, и он уже ничего не сможет сделать: по окончании процесса у нашего оппонента попросту взорвутся мозги. Недостаток способности — враг должен быть один, поскольку герой в момент выкачивания беззащитен.

Чтобы пополнить энергию, пригодятся и трупы. К сожалению, энергии это дает значительно меньше, да и для успешного завершения процесса у трупа должна быть целой голова. Главный плюс данной способности — положительные эмоции игрока. После напряженного дня так приятно выкачать разум у пары — другой солдат!

УПРАВЛЕНИЕ РАЗУМОМ

Управление разумом (MC) предоставляет невиданную широту стратегий. Что может быть лучше, чем захватить врага и его собственными руками устранить его товарищей! В некоторых местах игры управление разумом — единственная возможность пройти дальше: мы можем позволить себе быть в двух точках сразу.

ЭТО ИНТЕРЕСНО: часто ли вы играете с компьютером в поддавки? А есть ли у вас навыки по экстренному совершению самоубийства в непредназначенных для этого условиях? Оригинальность такой тактики не подлежит сомнению.

Главный недостаток управления разумом — высокие затраты психической энергии. В обличье врага приходится крутиться как заведенному, ведь власть над чужим телом вот-вот закончится.

ПИРОКИНЕЗ

Пирокинез (PK) позволяет бросать во врагов сгустки огня. После попадания враги еще некоторое время горят, часто огонь перекидывается на их товарищей. С другой стороны, враги довольно ловко уворачиваются от медленно летящих шаров огня, так что против одиночных противников пирокинез малоэффективен. Затраты психической энергии средние.

ВИДЕНИЕ АУРЫ

Видение ауры (AV) появляется в самом конце игры, но используется на полную катушку. Цель видения ауры — открыть скрытое для обычного зрения. Основное применение этого приема — обнаружение тварей ауры. Цвет ауры вокруг людей показывает их настрой, кроме того, герой может видеть скрытые надписи.

ТАКТИКА

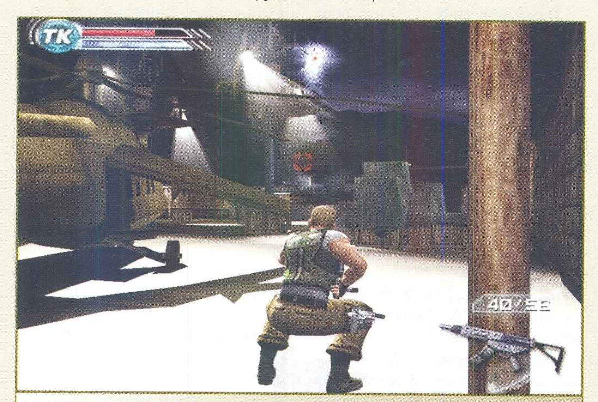
Особые способности героя позволяют построить новые виды тактики. Новые возможности появляются для тихого прохождения — ясновидение словно для этого и предназначено. Кроме того, врагов можно отвлечь, бросив что-нибудь телекинезом. Особую роль в тихом прохождении играют камеры наблюдения, которые при случае можно уничтожить точным выстрелом. Враги, которые не подозревают о вашем присутствии, более подвержены мозговым атакам.

Многие специальные способности хорошо применять вместе. Например, можно поджечь ящик или солдата и кинуть огненный снаряд в гущу врагов. Так легко бороться с группами врага. Кроме того, можно подтянуть к себе врага телекинезом, и пока тот приходит в себя, выкачать из него всю энергию. Если немного подождать, то количество высасываемой энергии резко возрастает.

Несмотря на хорошее вооружение, герои игры неплохо дерутся в рукопашной. Часто быстрее избить врага руками, чем стрелять. Враги также не гнушаются поработать руками, так что стоять без дела близко от них не советую.

ЭТО ВАЖНО: выстрелы будут точнее, если стрелять не длинными очередями, а коротко, с паузами. Так можно эффективно поражать врагов на дальних дистанциях.

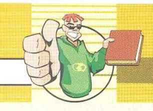
Телекинезом можно держать перед собой щит и безнаказанно поражать врага. В почетной роли щи-



➡ Быстрый способ убить снайпера — сбросить его телекинезом с вышки.



➡ Этот пехотинец хоть и потерял сознание, но еще жив: дробовик из рук он так и не выпустил.





Ученый успел включить сигнал тревоги, и к врагу спешит подкрепление.

та способен выступить и солдат, и предмет мебели. Кроме того, с помощью этой же способности легко подтянуть к себе врага и без помех казнить его.

ОРУЖИЕ

Прежде люди были ближе друг к другу. Приходилось — оружие-то было только ближнего боя.

Станислав Ежи Лец

Течение реализма в искусстве создания игр ограничивает возможности солдат. Пистолетом герой вооружен всегда, а вот из остального оружия придется выбирать что-нибудь одно. Чаще всего выбор сужен до минимума: просто берем в руки то, к чему есть патроны.

❖ **Пистолет** (silenced pistol) полезен в двух случаях: когда кончается боезапас в основном оружии и для тихого истребления врагов. К сожалению, патроны для пистолета — дефицит сродни однокнопочным мышкам, так что любителям компактного оружия не удастся развернуть слишком активную деятельность. Патронов в обойме — 12, максимальный запас — 36.

❖ **Автомат** (machine gun) хорош прежде всего большим количеством патронов. Впрочем, это преимущество уравновешивается высокой скорострельностью. Автомат полезен прежде всего на коротких и средних дистанциях, а вот на больших расстояниях становится неточным. Патронов в обойме — 40, максимальный запас — 120.

❖ **Штурмовая винтовка** (assault rifle) отличается от автомата меньшим боезапасом и лучшей точностью. Основное оружие для игры. Патронов в обойме — 30, максимальный запас — 90.

❖ **Дробовик** (shotgun) — оружие для ближнего боя. Со времен Doom дробовик всегда претендует на титул самого веселого оружия, но вот эффективность часто страдает. Использовать эту радость маньяка часто не получится по весьма прозаической причине: патроны встречаются крайне редко. Специфический недостаток дробовика — часто страдает мозг жертвы, так что трупы уже не годятся для пополнения запаса психической энергии. Патронов в обойме — 8, максимальный запас — 24.

❖ **Снайперская винтовка** (sniper rifle) пригодится лишь на дальних дистанциях, которых в игре почти не встречается. Мастерам психической силы снайперка попросту не нужна, а вот враги с нею в руках могут быть достаточно опасны. Управлять приближением можно с помощью клавиш курсора («вверх» и «вниз»)

❖ **Гранату** (grenade) главный герой кидать не умеет. С другой стороны, зачем гранаты мастеру пирокинеза? Гранаты — самое опасное оружие в руках врага на протяжении первой половины игры: на второй день вырабатывается четкий рефлекс срочно бежать куда подальше под характерный писк. Разработчики советуют ловить гранаты на лету и отправлять их обратно, но это больше похоже на издевательство.

❖ **Ракетница** (rocket launcher) говорит сама за себя — ее ракеты способны потрясти любого героя. Основа спасения стандартна — прятаться и уничтожать.

❖ **Огнемет** (flame thrower) также встречается только в руках у врагов. Оружие опасно, только когда враг появляется неожиданно, а такие ситуации возникать не должны!

ВРАГИ

— Вы млекопитающий, не правда ли?
— Да.
— В таком случае, приятного вам млекопитания.

Станислав Лем

В качестве обычных врагов выступают люди с промытыми мозгами, запрограммированные на любые действия. Очень удобно — воюем против обычных людей, но совесть чиста.

ПЕРСОНАЛИИ



Ник Скрайер (Nick Scryer) — главный герой игры. Возраст: 34. Рост: 183. Вес: 95. Ветеран подразделения ООН по борьбе с терроризмом, обученный паранормальным способностям. Потерял память.



Сара Блейк (Sara Blake) — спутница главного героя игры. Возраст: 27. Рост: 174. Вес: 56. Двойной агент, мастер телепатии, хладнокровная убийца и просто красавица.



Доктор Кимико Джонс (Dr Kimiko Jones) — запасная спутница главного героя игры, ученый. Возраст: 27. Рост: 174. Вес: 56. Занималась наукой стала в память о дедушке (видимо, Индиане Джонсе).



Генерал Уильям Крейгер (William Kreiger, the General) — главный злодей. Возраст: 52. Рост: 186. Вес: 82. Сам паранормальными способностями не обладает, но его административный талант позволил руководить проектом. Мечтает, как легко догадаться, о мировом господстве.

Иов Леонов (Jov Leonov) — мастер управления разумом родом из Монголии. Возраст: 52. Рост: 186. Вес: 79. В результате несчастного случая в детстве потерял зрение, но взамен получил сверхспособности. Разработчик программы под красноречивым названием «Пушечное мясо».



Эдгар Баррет (Edgar Barret) — эксперт по телекинезу. Возраст: 37. Рост: 207. Вес: 175. В проекте «Mindgate» работал инструктором, в «Движении» стал одним из главных лиц. Экцентричен. Живет на берегу Черного моря.



Вей Лю (Wei Lu) — мастер внушения. Возраст: 24. Рост: 165. Вес: 50. Способна внушать людям правдоподобные иллюзии. Прячет небоскреб прямо в центре мегаполиса. Хорошая девушка, пошедшая по плохой дорожке.



Марлена Кесслер (Marlena Kessler) — девушка-огонь родом из восточной Германии. Возраст: 34. Рост: 174. Вес: 57. Жестока, высокомерна, стремится к власти. Любит читать Стивена Кинга.



Николас Райтсон (Nicholas Wrightson) — мастер ясновидения и контроля разума. Возраст: 41. Рост: 156. Вес: 50. Его тело подключено к системе поддержки жизнедеятельности, а сам Райтсон оторван от реальности и блуждает в пространстве.

Пушечное мясо 1 (meat puppets 1) — самый простой тип врагов. Все просто — брони практически нет, мозгов тоже. Уничтожать таких товарищей легко и весело.

Пушечное мясо 2 (meat puppets 2) одеты в зеленую униформу, часто устраивают в засады и бросают гранаты. В отличие от ПМ1 стреляют, когда вы поднимаете их телекинезом. Обычная тактика в таких случаях — высунуться, схватить врага телекинезом и снова спрятаться за какое-нибудь препятствие. А бить врага о стены можно и вслепую.

Пушечное мясо 3 (meat puppets 3) — элита среди солдат. Они одеты в бронированные костюмы и защищены от прямого психического воздействия. Обожают прицельно швыряться гранатами и прятаться за углом. Основная тактика против них — сбить с ног, подбежать и успокоить очередью в голову.

Твари ауры (aura beasts) — невидимые порождения Николаса Райтсона. Увидеть их можно лишь с помощью просмотра ауры, поэтому часто они нападают неожиданно. Лучшее решение — держаться от них подальше. Если же это невозможно, поможет автоматическое оружие и пирокинез. Опасны твари прежде всего невидимостью и тем, что любят держаться вместе.

Ученые (scientists) и **рабочие** (workers) безоружны и убиваются легко. С другой стороны, не стоит их щадить: как только герой отвернется, они не упустят случая напасть сзади. Опасны эти враги

прежде всего тем, что в случае опасности сразу же включают сирену, и тогда к врагу приходит подмога. При первой возможности тревогу необходимо выключить, нажав на переключатель.

Зомби (zombies) встречаются в игре всего раз. Убить их легко — достаточно высосать всю энергию. Проблема в том, что зомби любят коллектив: необходимо самому выбирать жертву, подтягивать ее к себе телекинезом и высасывать энергию, пока остальные враги вдалеке.

Автоматические пушки (sentry turrets) — мощные пулеметы, охраняющие наиболее важные входы. Есть несколько тактик по их уничтожению. Во-первых, их можно обмануть, быстро проскользнув в тот момент, когда они направлены в другую сторону. Во-вторых, их можно уничтожить издали, если вы вооружены снайперской или штурмовой винтовкой. В-третьих, можно поднять телекинезом железный ящик и прикрыться им как щитом, пока не пройдет опасность. Самый эффективный метод — захватить контроль над солдатом, подойти под пушку и беспрепятственно уничтожить выстрелами в упор.

ПРОХОЖДЕНИЕ

Возьмем на работу телепата.
Куда обращаться — сами знаете.
Устное народное творчество

ТЮРЬМА

Наш герой начинает свою борьбу побегом из тюрьмы. Сара вручила ему пистолет, и теперь он должен прорваться к месту встречи. Убив несколько солдат, Ник отобрал у одного из них ключ и пошел к девушке на склад. Поговорив с ней, он спустился к генератору и отключил ток. Затем он снова поднялся наверх и по тоннелям пошел по направлению к новому свиданию. Никаких особых препятствий он не встретил, лишь в конце ему необходимо кнопкой в комнате управления открыть бокс с пулеметом и пройти по нему к выходу. Как обойти автоматическую пушку, подробно рассказано в описании врагов.

ЛАБОРАТОРИЯ

Герой попал в большую шахту, пересеченную мостами на разных уровнях. Сперва он побежал через мост в комнату обеспечения за припасами. Затем он вернулся к исходной точке и зашел в комнату. На странном горизонтальном лифте (тележке? эскалаторе?) Ник доехал до комнаты управления, открыл дверь и прошел в лабораторию. В камерах справа — нужные ему предметы. Проблема в том, что как только он зайдет в комнату, дверь захлопнется и пойдет газ. К счастью, снаружи очень вовремя подбежит враг: Ник может схватить его телекинезом и разбить им стекло. Есть способ и попроще: телекинезом достать вещи издали. В следующей комнате Скрайера ждет промежуточная цель: его отряд. Как и предполагалось, их уже превратили в зомби. Теперь у героя новая цель — мейнфрейм. В лаборатории он взял имплантант, с его помощью открыл дверь в техническую зону.

Первая загадка на пути героя — кодовый замок в одном из помещений рядом с лабораторией. Для получения заветных цифр необходимо подойти к двери кабинета Иова Леонова и подслушать его разговор с Эдгаром Барретом. Пообещавшись, оба злодея уйдут через другой выход. Активируйте ясновидение и осмотрите компьютер, за которым сидел Леонов, — на экране высветится код. Интересно, для показа кодов разработчики всегда выбирают шрифт на пол-экрана?

Скрайер зашел в комнату с мейнфреймом, мысленно поговорил с Сарой и побежал назад, к комнате обеспечения в начале миссии. Сара послала Ника установить три бомбы (на карте указано, где их нужно установить). Последнюю из них Ник поставил у холодильников местного морга, после чего его ждало серьезное сражение.

Иов Леонов — первый босс, встреченный в Psi-Ops. Битва с ним, как и с большинством его сородичей, состоит из двух этапов. Сперва наш противник активирует холодильники с солдатами и пошлет слуг в атаку. Герой должен подождать, пока Иов не подожжет очередного пехотинца, и телекинезом ударить солдата о ближайший холодильник. Так необходимо испортить все холодильники.

После Иов спустится для личной битвы. В этот момент он попытается контролировать мозг героя, но все, что у него получится — изменить клавиши управления. К примеру, при нажатии клавиши «вперед» герой будет пятиться: немного непривычно, но мешает мало. Задача — охладить пыл Леонова при помощи железного ящика, предусмотрительно брошенного неподалеку.

После битвы герой не мешкая побежал назад, к лифту. Убив всех встречных, чтобы не подставлять спину, герой поднялся наверх, пробежал по лестнице и коридору к летной площадке.

ДОК

Ник попал на новую карту — в док. Сперва героя ждет небольшая битва на авиаплощадке. Можно попытаться пройти эту зону тихо, но для этого противник слишком глазаст. Сначала телекинезом Скрайер сбросил с вышек снайперов, после спрятался за ящиками или вертолетом и по очереди убил всех врагов.

Далее Ник пошел в комнату собраний, осторожно убил всех и собрал нужные вещи, затем зашел в дверь справа от комнаты и поднялся наверх на встречу с Сарой. Вспомнив искусство контроля за разумом, Ник использовал по назначению снайперскую винтовку, спустился, взял под контроль одного из противников и в чужом обличье открыл ворота. Точно так же он поступил с пожарной лестницей на крышу. Разбив стекло, герой спустился вниз и побежал к компьютеру, а затем в кабинет к Саре. Поговорив, он спустился во двор, открыл закрытую прежде дверь и попал на контейнерную площадку.

Контейнерная площадка в доках — яркий пример того, как можно здорово упростить себе жизнь, выполняя работу чужими руками. Сама карта состоит из двух частей, разделенных меж собой забором из самого естественного на подобных площадках материала — контейнеров. Первая половина карты проста: достаточно перебить врагов, забраться на кран и поднять перегородку (это контейнер).

На второй половине площадки такая тактика успеха не приносит. Возле вышки с рычагом два бесконечных источника врагов: вы наверняка догадались, откуда с завидной регулярностью выбегают ПМЗ. Принцип появления в обычном контейнере такого количества солдат остается неизвестным.

В связи с такими обстоятельствами действовать лучше всего так: убить снайпера на вышке, прорваться через первый заслон, не мешкая проскользнуть в дальний левый угол площадки и залезть на контейнер с веревкой сверху. Сверху легко взять под контроль солдата, залезть на ту самую вышку, где прятался снайпер, и нажать на рычаг. Поднявшись наверх, Ник поговорил с Сарой и побежал назад, на первую площадку.

ФАБРИКА

Перед фабрикой Ник снова встретил главную героиню, точнее, человека, похожего на главную героиню. Несмотря на явные странности в поведении девушки, Ник отдал ей артефакт (видимо, на предыдущем уровне его все-таки слишком часто били по голове) и отправился дальше. Вход на фабрику логичен — железная дорога. А раз уж у нас есть железнодорожный вагон, он должен выстрелить: перебив охрану, Скрайер нажал кнопку на красном семафоре, понаблюдал за пробивающим стену вагоном и направился вглубь.

Выход из депо охраняется не только охранниками, а и автоматической пушкой. Прокравшись мимо нее, Ник оказался в цехах. У длинного ряда станков, судя по всему, одна цель — устрашающая, потому как никаких изделий и близко не видно. Ник потихоньку двинулся дальше мимо установок по созданию шума, отстреливая патрули и нажимая на призывно мигающие кнопки.

Наконец, Ник нашел комнату, где дорогу преграждают четыре пресса. Кто поставил прессы на дороге — вопрос интересный, но несвоевременный. Важнее то, что прессы легко сломать, просто всунув посередине помеху — железный ящик или, еще лучше, врага. Несколько психических усилий, и путь на крышу свободен.

Сделав круг почета по крыше, герой отправился на чердак, в объятья Эдгара Баррета. Слегка размявшись телекинезом в помещении, соперники вышли на железнодорожную станцию для большого сражения. У Эдгара способности выше, на стороне Ника — скорость, ловкость, хитрость и аптечки. Герою придется ограничиться бросками ящиков, а вот оппонент может бросаться всем, что плохо лежит: летящий железнодорожный вагон — одна из самых ярких картин во всех компьютерных играх.

Главное в битве — ловкость и тренировка. Дам несколько подсказок: во-первых, по периметру можно найти медицинские и психические аптечки. Во-вторых, на карте есть два места, чтобы спрятаться — за наблюдательными вышками. В-третьих, стрелять в Баррета стоит лишь в те моменты, когда он не подсвечен фиолетовым. В этот момент не помешает что-нибудь помощнее, например, снайперская винтовка.



Подожженный враг становится оружием в наших руках.





Зомби опасны только в коллективе.

КРЕПОСТЬ

Небольшой полет на вертолете, и Ник в крепости современного стиля, спрятанной от мегаполиса с помощью иллюзии. После небольшой, но оживленной битвы на свежем воздухе Скрайер отправился в башню. Сперва он повернул направо и, обманув пулемет, поговорил с девушкой, затем уже в упор расстрелял пулемет и пошел налево. Там он должен открыть проход к какому-то компьютеру. Чтобы открыть дверь, следует нажать почти одновременно на две кнопки. Нет ничего проще — Ник в теле подвернувшегося техника нажал одну кнопку, а лично надавил на другую.

Посмотрев историю мрачного артефакта, Ник побежал к лифту, что рядом с входом. Спустившись на этаж ниже, герой попадает в холл перед лабиринтом иллюзий. Чтобы попасть внутрь, придется разбить дверь мраморным шаром у входа. Лабиринт — одно из самых противных мест в путешествии, выход из него открывается далеко не всегда. Жители лабиринта — иллюзии, на месте которых оказываются как хорошие, так и плохие объекты. Что будет следующим, мина или аптечка, догадаться невозможно: необходимо подождать, пока иллюзия не развеется. Выход из лабиринта быстрее всего найти, если постоянно поворачивать налево. Если смотреть по карте, кажется, что к выходу несколько путей, но успех принесет только самый длинный из них.

Призрачный Эдгар Баррет сам растворяться не желает, поэтому герой должен подбежать, коснуться его и стремглав ринуться назад — взрыв мощной мины подтвердит его опасения. Если вы дошли до точки, где призрак самого героя бодро убегает прямо в стену, а на карте в этом месте дверь, поздравляю: скрипты не сработали, придется загрузиться снова и повторить маршрут.

На иллюзорном кладбище на героя нападут вполне реальные зомби из прошлого. Местное население равнодушно к пулям — необходимо освободить их души. Нет ничего проще — выбираем добровольца из числа зомби, подтягиваем к себе телекинезом, и пока он не пришел в себя, вытягиваем из него энергию вплоть до взрыва мозгов. После освобождения последнего зомби иллюзия растворяется вместе с аптечками, так что лучше пополнить припасы в ходе боя.

Кажется, Ник решил очищать этаж за этажом. Он спустился ниже на этаж на том же лифте и начал новую перестрелку в холле. Задача — взять под контроль одного из соперников и в таком обличье нажать кнопку в центре второго уровня. Можно, конечно, и самому сбегать, но пулемет над кнопкой — не лучшее проявление гостеприимства.

За дверью напротив лифта Ника ждет битва с Вей Лю, выдержанная в китайском стиле. Первая половина сражения состоит в драке с каменными статуями. Дело облегчено тем, что статуи вооружены мечами, и герой может спокойно держать их далеко от себя. Уничтожить статуи просто: достаточно применить на них пирокинез, а затем швырнуть в них вазу. Впрочем, вместо вазы сойдет и обычная очередь из автомата.

Когда вы покончите со статуями, такая милая на вид Вей превратится в дракона. Дракон этот какой-то странный: больше всего он напоминает гигантского микроба из научно-популярной книжки для младшего школьного возраста. Впрочем, по легенде — это фантазия самой Вей Лю, а какие фантазии хозяйничают в головах симпатичный девушек, не определит даже телепат.

Как бы то ни было, дракон уязвим для всех типов оружия. Полезнее всего в битве пирокинез: подпаленный дракон начинает паниковать и меньше угрожает герою. Кроме того, в дракона не возбраняется кидать те же вазы и прицельно стрелять в головы. В свою очередь дракон плюется каким-то зеленым ядом, от которого спасает быстрое перемещение по комнате. Поговорив с Вей напоследок, Ник вернулся в холл и не мешкая побежал в маленькую дверь справа от лифта.

БАШНЯ СЛИЯНИЯ

Первое препятствие — мост через пропасть. Сперва Ник разобрался с командой встречающих (телекинезом, снайперской винтовкой, захватив мозг ближайшего — на выбор) и, встав на железный щит, перебрался через дырку с помощью телекинеза. Дальше он спустился вниз, но тут его путь преградил электрифицированный пол. Не растерявшись, Скрайер взял под контроль вовремя появившихся врагов и расчистил себе путь.

Дальше Нику пришлось побегать наперегонки с электрическим током. В большом круге по периметру башни движется смертоносный заряд. Чтобы выключить огромный тостер, необходимо переключить четыре рычага в четырех комнатах. Перейти из комнаты в комнату можно только с помощью того самого круга, по которому движется заряд. Проблема в том, что после каждого переключения движение заряда вырастает. На каждую трудность есть своя хитрость: в третьей комнате, после второй пробежки, рычаг переключать не нужно. Вместо этого возьмите под контроль хозяина комнаты и в его обличье бегите к следующему рычагу. Закончив с этим, переключите рычаг в той комнате, где находитесь. Вместе с выключением тока откроется дверь в этой же комнате.

В следующей комнате необходимо включить конвейер, перевозящий капсулы. За дверью эти капсулы пригодились: ими герой взорвал решетку на своем пути. Поговорив с Сарой, Ник прорвался через заслоны врагов, подслушал вражеский разговор и отправился направо в склад оружия. Чтобы туда попасть, он загородил автоматическую пушку железным ящиком и уничтожил ее. Забрав ключ, герой отравился на лифт, поднимающий его на встречу с мастером пирокинеза Марленой Кесслер.

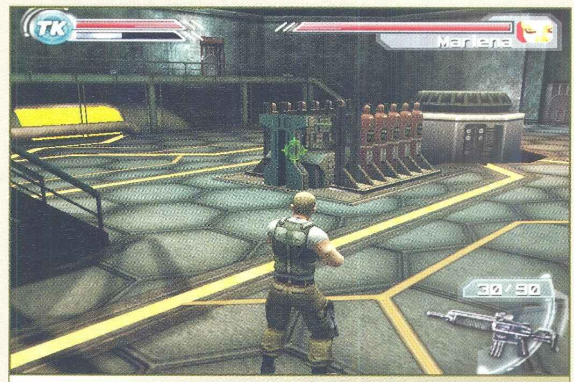
Хозяйка огня Марлена Кесслер подозрительно похожа на девушку с обложки «ЛКИ» за ноябрь 2004 года. Яркий макияж только подчеркивает красоту, и убивать ее по-настоящему жаль. Впрочем, на раздумья нет времени: Марлена начинает атаковать, как только вы войдете в комнату. В первой фазе битвы она управляет энергетической машиной, стреляющей молниями и лучом. Время от времени машина перегревается, и тогда нужно срочно прятаться за защитными экранами, выезжающими из пола.

ЭТО ВАЖНО: облегчить работу по уничтожению адской машины можно, подпалив тумбочкоморфные приборы справа и слева от Марлены. В этом случае машина перегреется, и герой получит несколько секунд передышки.

На карте есть «мертвая» точка, куда не достают смертельные лучи. Расположена она прямо напротив Марлены, в торце блока баллонов. Несмотря на удобную позицию, стрелять в девушку бесполезно, наша цель — пушка над ней. Попасть в нее нужно как раз теми баллонами, за которыми прячется герой. Новые баллоны выезжают, как только взорваны все баллоны с одной стороны блока. Просто вынутые баллоны за взорванные не считаются.

Главная проблема с пушкой — она расположена высоко. Добросить баллоны до нее получится либо с размаху, либо телекинезом в несколько приемов. Если с этим элементом у вас проблемы, не грех еще раз пройти тренировку.

Как только дьявольское сооружение выйдет из строя, Марлена лично выйдет повоевать. Метод противодействия остается тот же — охлаждающие баллоны. Главная тактика — держаться от красавицы подальше и в постоянном движении уворачиваться от потоков огня и взрывов. Время от времени Марлена будет создавать огненную сестру — в этот момент бегите со всех ног (часто спастись получается на балконе).



В битве с Марленой единственное безопасное от молнии место — в торце блока баллонов.



Твари опасны своим числом: их остановят лишь огонь и пуля

Вторая половина битвы с Марленой — много бестолковой беготни и взрывов. Если вы предпочитаете путь хитрости, примените обманный прием. В комнате есть место, недоступное для противника. Чтобы попасть туда, необходимо забраться на балкон и перепрыгнуть через перила на трубу. При этом важно, чтобы девочка-взрыв была вне видимости, иначе она собьет героя с трубы своей ракетой. Теперь достаточно методично брать баллоны и бросать в направлении Марлены. Единственное неудобство — действовать придется вслепую.

ХРАМ В ТИБЕТЕ

Из Гонконга Ник полетел в Тибет вслед за генералом. Спрятавшись за вертолетом, он избавился от снайперов и пошел в заброшенный храм. Внутри герой встретился с тварями, увидеть которых можно только по их ауре. Лучше всего держаться от них подальше, а когда это невозможно — быстро стрелять и отступать. Пирокинез задерживает тварей, но, судя по всему, никакого вреда не приносит.

Пытаясь спасти Сару, Скрайер сам попал в ловушку. Выбраться из нее легко — достаточно взять под контроль стража и нажать на кнопку. Добив врага, Ник пошел дальше. Продолжив путь по коридору, Ник нашел большую комнату с тварями. В этой комнате есть маленькая дверь направо и большая прямо, ведущая во вторую комнату. Туда Ник и направился. Во второй комнате слева в стене Скрайер нашел тайник с аптечками.

Переместив статую на фундамент, Ник открыл дверь в башню. Идти туда не следует — твари разорвут любого неосторожного путника. Вместо этого Ник телекинезом подобрал пирамидку и поместил ее на основание у маленькой двери в первой комнате. Если смотреть ауру, легко заметить: пирамидка и основание одного цвета — синего. Поднявшись по лестнице и убив еще тварей, герой повернул в двери налево и вновь поговорил с Сарой на террасе. Теперь ему необходимо пройти в дверь дальше по коридору. Принцип местных замков понятен без разъяснений — у двери стоят два основания (одно с красной аурой, другое — с синей). Красная пирамидка лежит под цветными плитами на террасе (их нужно прострелить и поднять), а синюю придется принести снизу, с первого основания. Древние монахи не слишком оригинальничали: загадка в следующей комнате не нова. Герой должен положить четыре шара в четыре чаши так, чтобы совпал цвет их ауры. После этого осталось подняться по лесенке и нажать на какое-то странное устройство. К счастью, в следующей комнате нет восьми чаш — теперь Нику предстоит пробиться к антенне. Убив охрану, Ник поднялся на вышку управления и с помощью антенны избавился от тварей. Скрайер вернулся в храм и направился в башню.

ЦИТАДЕЛЬ

Герой близок к цели — он попал на базу «Движения». Пройдя через комнаты, Скрайер попал в коридор. В лаборатории слева он с помощью видения ауры на одной из досок прочитал код, пошел в маленькую комнатку справа и поговорил с Сарой. В следующей комнате он повернул налево, включил таймер с помощью кода и побежал направо. В комнате с картой Райтсон снова захватил девушку, а Ник ринулся спасать ее. Вход в логово злодея защищен двойными дверями, и Скрайеру пришлось в обличье охранников открыть их из комнат наблюдения.

Битва с Райтсоном проста, если хватает патронов и не подбегать близко к цели (иначе придется пообщаться с тварями). Злодей управляет шестью экранами, которые стреляют лазером. Экраны уязвимы только в открытом состоянии, то есть во время стрельбы или непосредственно перед ней. Само действие напоминает тир — герой стоит у двери и, как только какой-нибудь экран открывается, стреляет в него. Вместе с боссом погибли все твари ауры: теперь двигаться станет легче.

Следующая комната хорошо охраняется — Нику пришлось использовать хитрость. В центре комнаты подвешен полезный крюк: если его хорошо раскачать телекинезом, несколько солдат обязательно погибнут. Остальных легко добить лично. Покончив с врагом, Скрайер спустился в шахту. На этом участке необходимо быть осторожным: вокруг расположены мины, а увидеть их можно только по ауре. Обойдя мины, герой пошел по зеленым следам. Неожиданно перед ним из земли выскочила скала, чем немало удивила Ника: скалы так поступают довольно редко. Это препятствие несложно: Скрайеру достаточно было несколько раз ударить ее пирокинезом.

Впереди — заключительная и самая опасная часть лабиринта. За дверью героя ждали снайперские винтовки. Нужно это оружие, чтобы упростить движение дальше: Ник через проход, заполненный минами, подстрелил вражеского ракетчика. Обеспечив себе такое преимущество, герой пошел в обход. Он осторожно прокрался мимо всех мин, отодвигая мешающие камни. Дальше его уже ждали солдаты в озере, но убить их оказалось несложно. Лестницу наверх заполняли мины, чтобы их обезвредить, пришлось телепортировать на них тела противника.

В конце коридора укрепились солдаты противника. Ник убил их, швыряя камни и добавляя веселья пирокинезом. Наш герой оказался перед мостиком, заполненным минами. Обойти его невозможно, пришлось крайне осторожно проползти под минами, стараясь прижиматься к перилам. Преодолев защиту, Ник приготовился к финальной битве.

Поле битвы — древний корабль инопланетян. Именно здесь был найден первый элемент «Монолита». Генерал набирается силы в центре огромного вращающегося сооружения, а задача Ника — собрать оружие против него. Скрайер должен разбить пирокинезом опоры сооружения (два выстрела на каждую) и собрать светящиеся сферы. Сколько сфер соберет герой, столько патронов он сможет набрать в свое новое оружие. Набрав силу, генерал начал охоту за Ником. Тактика этой битвы проста — бежать, не останавливаясь, а когда враг замрет — бить по нему психическим суперорGeneralужием. Генерал будет стрелять по герою огнем и кидаться скалами. В основании сооружения можно найти аптечки, там же нужно прятаться от скал, если генерал увлечется телекинезом. Время от времени противник становится невидимым, тогда обнаружить его поможет аура. Если психические патроны закончатся, перезарядить оружие можно в центре комнаты, но будьте осторожны: при превышении заряда героя силой выбросит из круга.

ПРОДОЛЖЕНИЕ СЛЕДУЕТ

В наше время множество так называемых «стратегий» основано на принципе: много бега и минимум мыслей. В таких условиях боевик, требующий прежде всего мышления, вызывает у игрока бурную радость и нескрываемое удовольствие. Пусть сюжет игры жестко задан, но количество вариантов тактических решений в каждой комнате вселяет в сердце необычное чувство — чувство свободы. И как только вы находите оптимальную тактику, игра преподносит сюрприз, и «идеальная» тактика оказывается несостоятельной в новых условиях. Только ради этого стоит запустить Psi-Ops, а качественная графика, реалистичная физика, интересный дизайн просто увеличат удовольствие. Разработчики уверяют: продолжение следует. Мы ждем.

ЛКИ

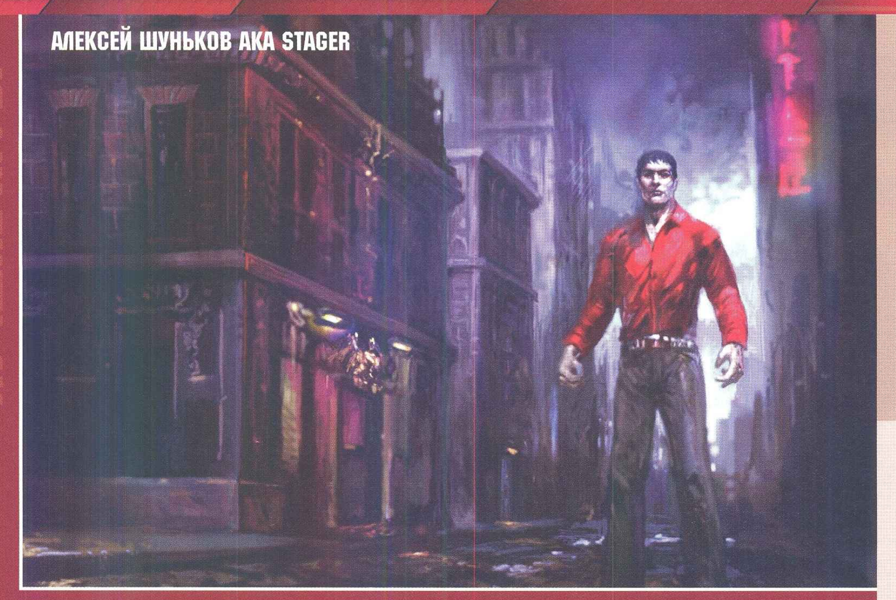


Победитель и побежденный.



ЛУЧШИЕ ИГРЫ

АЛЕКСЕЙ ШУНЬКОВ AKA STAGER



ЖАНР	ролевая игра (action RPG)
СОЗДАТЕЛИ	Troika Games, Activision
НА ЧТО ПОХОЖЕ	Half-Life 2
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ	PIII-1,2GHz, 384(512)MB
МУЛЬТИПЛЕЕР	нет
САЙТ ИГРЫ	www.vampirebloodlines.com



Vampire: The Masquerade – Bloodlines

В прошлом номере мы публиковали руководство к этой прекрасной игре, а теперь настал черед прохождения. Из этой статьи вы узнаете, как без хлопот добраться до конца сюжетного хитросплетения, которыми всегда славились ребята из Troika Games. Я расскажу, как заработать побольше денег, обзавестись современным оружием и броней, использовать в корыстных целях каждую мелочь и выбрать свою дальнейшую судьбу.

Кроме того, в знак уважения к создателям продуманных сценариев я постараюсь помочь вам вникнуть в суть заданий и связанных с ними интриг. Ведь именно они, на мой взгляд, и составляют основную соль этого жанра. А когда за кулисами проекта стоит настолько славный коллектив, то к соли добавляется еще немного перца, придавая конечному продукту дополнительную остроту и пикантность.

Итак, ночной Лос-Анджелес ждет молодого вампира...

САНТА МОНИКА

В холодильнике гостиничного номера — несколько порций крови. Прихватите ее с собой — пригодится на крайний случай, когда потребуется восстановить силы в непростых условиях. В ящике стола — немного денег.

■ **НА ЗАМЕТКУ:** на столе вы найдете записку от Регента. Вспомните о ней, когда впервые окажетесь в Даунтауне. Там можно будет сходить в библиотеку (зеленая двойная дверь неподалеку от краснобелых черепов на стене), где пообщаться с автором записки.

Проверив почту, вы найдете письмо от Меркурио — он жаждет встречи. В двух словах: Меркурио — нерадивый агент Принца Лакруа, который провалил все, что только возможно, а теперь сам нуждается в помощи. А Принц Лакруа, если вы вдруг забыли, — это ваш спаситель, волей которого была дарована жизнь вампиру, не вовремя появившемуся на свет. Что ж, не станем его разочаровывать.

АХ, КУДА ПОДЕВАЛСЯ МЕРКУРИЙ?

Выйдя из гостиницы, вы увидите еле живого субъекта, ползущего в луже крови. Это и есть Меркурио (ну да, ему не повезло, его побили). Идите за ним, ориентируясь по следу, находите единственную открытую дверь и заходите.

Кстати, прямо рядом с голубой дверью, за которой — коридор, ведущий к Меркурио, ждет такси опрятный джентльмен. Воспользовавшись вампирским даром убеждения, можно выпросить у него немного денег, сославшись на грабителей, стащивших кошелек. А пустив в ход приказ или соблазнение, не составит труда завести его в темный переулок и подкрепиться.

■ **ЭТО ИНТЕРЕСНО:** этот джентльмен останется в переулке навсегда — вы сможете регулярно питаться, проходя мимо.

ПИЛЮЛЯ ДЛЯ СТРАЖДУЩЕГО

Судя по всему, Меркурио капитально влялался. Он должен был достать взрывчатку, а вместо этого его побили и ограбили некие типы на пляже. А сейчас он истекает кровью и безмерно страдает от невыносимой боли. Еще бы — люди с куда менее серьезными травмами обычно украшают анатомические театры.

Сделаем ему доброе дело — сходим в больницу за морфином.

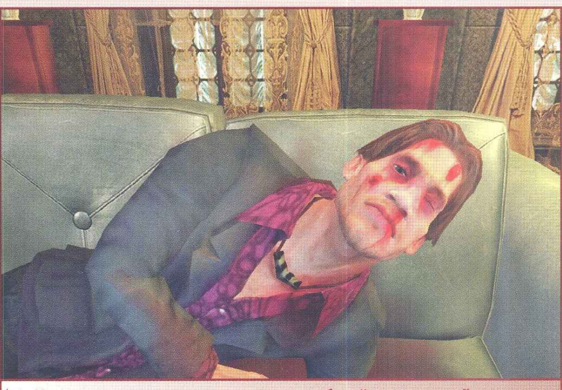
Чтобы не вызвать подозрений у медсестры, объясните, что собираетесь проведать больного, воспользовавшись вампирским даром убеждения. Ну а если уговорить медсестру не получится, придется зайти через другую дверь (Банк крови), найти ключ в одном из офисов и пройти через прачечную — дверь с табличкой "Laundry".

Наверху ищите запертую дверь, открывайте отмычкой и берите морфин для нашего "смертельно раненного кота". Для того, чтобы отмычка сработала, попробуйте усилить свои способности кровью. Принеся лекарство (хотя, казалось бы, какая польза от опиата?), получите прирост гуманности.

КАРТЫ, ДЕНЬГИ, ДВЕ БУТЫЛКИ

Теперь идите на пляж. Для этого придется пройти через автостоянку, а затем — вниз по тоннелю. На побережье сворачивайте направо (туда, куда укажет гадалка), открывайте калитку и поднимайтесь наверх. Здесь придется драться — диалога не выйдет. Чтобы облегчить себе жизнь, вы можете попытаться проникнуть в дом с заднего двора.

Одержав победу, забирайте из домика деньги — они за решеткой слева от кровати — и астролит (две бутылки с какой-то взрывчаткой на столике), с чем и возвращайтесь к Меркурио.



➡ Историю разведки мы знаем по судьбам "двоечников" — то есть агентов, проваливших операцию.

НА ЗАМЕТКУ: рекомендую сходить на пристань, чтобы полюбоваться картиной места преступления. В будущем это понадобится, чтобы расследовать дело о маньяке-убийце.

НАЧАЛА СОВРЕМЕННОЙ ВЗРЫВОТЕХНИКИ

Мы полностью подменяем Меркурио — этот несчастный уже ни на что не способен, а задание выполнить надо. Суть в том, чтобы взорвать один из важных складов Саббата. Но единственный, кто способен провести нас на склад, — Бертран Тунг — сейчас находится в бегах, поссорившись с одной влиятельной особой этого города. Особу зовут Тереза Воерман, она владелица ночного клуба "The Asylum" (Пристанище, Психушка?) на 2nd Street. Другими словами, взрыв пока откладывается. Сходим к гражданке Терезе в клуб и выясним, нельзя ли замять конфликт, мешающий общему делу.

Дела в клубе обстоят неважно. Сначала нам встречается нерадивая, зато сексуальная сестричка владелицы заведения — Жаннет. Представляется она хозяйкой этого уютного клуба (вот так поворот!) и приглашает проходить и располагаться. *"Я — сама страсть, мое имя написано на стене каждого мужского туалета, я — женщина-мечта..."* — не унимается девица. Но нам нужно к Терезе. Применив все доступные навыки убеждения, расскажем бармену, что нас уже заждались наверху, и — вперед к лифту. Наверху подслушаем один из многих типичных скандалов двух сестер и пойдем на аудиенцию к бизнес-леди Терезе.

Как оказалось, конфликта как такового нет. Тунг просто постоянно путается у Терезы под ногами, да и к тому же дурно влияет на сестру, которая и без того... мда. В общем, влиятельная дама пустила пару зловещих слухов, запугала Тунга до полусмерти и вздохнула с облегчением, когда он пропал с глаз долой.

Не пытайтесь ментально влиять на Терезу — она не новичок в вампирских делах и без труда уйдет из-под контроля. Вместо этого можете предложить ей услугу — посетить особняк, который она планирует купить, и изгнать оттуда привидение. Какое-то время назад это был неплохой отель "Океанский Дом", но потом там случился пожар и весь третий этаж выгорел. Очевидцы утверждают, что с тех пор в заброшенном здании поселился призрак, оберегающий безмолвные стены от постороннего вторжения.



Если Жаннет и Тереза — один человек, то кто же эти девочки на картине?

Бизнес есть бизнес, и женщина быстро соглашается, наградив вас ключом от канализационной решетки — ведь только так можно проникнуть в отель.

Полуночный бродит призрак

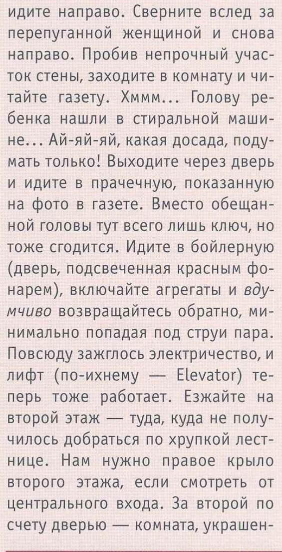
Обойдите заведение мадам Терезы и откройте канализационный люк. Спустившись, найдите коридор, заканчивающийся решеткой. Если заблудились — отыщите карту на стене: нужное место соответствует точке А, а пришли мы из точки С.

Дверь отеля открывается отмычкой, усиленной с помощью крови. Входите...

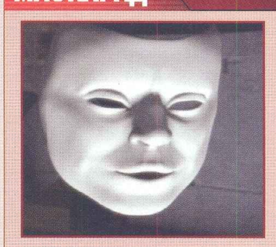
СОВЕТ: чтобы получить максимум удовольствия от заброшенного отеля, выключите свет в комнате. В идеале — еще наденьте наушники, включенные на среднюю громкость, а также читайте все найденные по пути газеты. Попробуйте понять, что же произошло здесь в тот злополучный день.

Поднимайтесь по лестнице и идите... шмяк, хрясь — ветхие доски не выдержали веса вампира... идите направо. Сверните вслед за перепуганной женщиной и снова направо. Пробив непрочный участок стены, заходите в комнату и читайте газету. Хммм... Голову ребенка нашли в стиральной машине... Ай-яй-яй, какая досада, подумать только! Выходите через дверь и идите в прачечную, показанную на фото в газете. Вместо обещанной головы тут всего лишь ключ, но тоже сгодится. Идите в бойлерную (дверь, подсвеченная красным фонарем), включайте агрегаты и *вдумчиво* возвращайтесь обратно, минимально попадая под струи пара. Повсюду зажглось электричество, и лифт (по-ихнему — Elevator) теперь тоже работает. Езжайте на второй этаж — туда, куда не получилось добраться по хрупкой лестнице. Нам нужно правое крыло второго этажа, если смотреть от центрального входа. За второй по счету дверью — комната, украшенная незамысловатым лозунгом "Убирайся вон!". В тумбочке слева от кровати — ключ от запертой комнаты на втором этаже.

Отпирайте комнату и ломайте доски в полу — вы в баре отеля. Тоже, разумеется, заброшенном. Вызовите кухонный лифт и забирайтесь туда, согнувшись в три погибели. В кухне возьмите дневник убитой женщины-призрака. Кажется, она начинает понимать, что вы способны помочь ей. *"He is here!"* — предупреждает вкрадчивый женский голос — и действительно, вскоре появляется призрак ревнивого мужа и начинает буянить. Как только он выбьет дверь, выходим, поднимаемся по коробкам, выламываем решетку и ползем по вентиляционной трубе. *"Be careful..."* — на этот раз голос советует избежать падающего лифта, то есть, спрыгнув, сразу перебежать на другой конец шахты и запрыгнуть на уступ. Затем — по лестнице на верхний этаж и по коридорам.



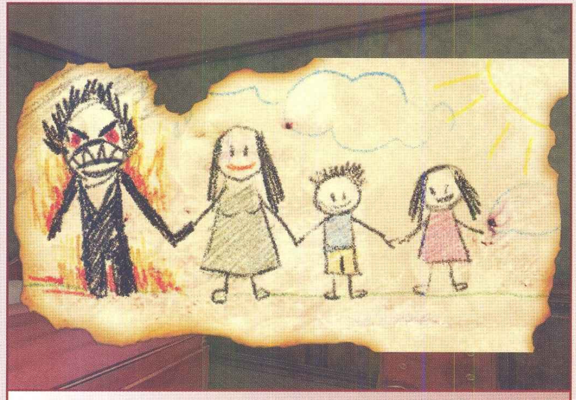
МАСКАРАД



Маскарад — главная забота вампира. Где бы он ни находился, чем бы ни был занят, мысль о Маскараде не должна покидать его ни на секунду. Ведь реальных опасностей совсем немного. Чеснок — детские сказки, крест... в игре дан прямой и незамысловатый ответ, что с ним можно сделать. Текущая вода, осиновые колья... Даже не смешно. А вот чего действительно стоит бояться, так это заряда крупной картечи в голову. Это проблема, и проблема серьезная. Поэтому вампиры вынуждены тщательно укрывать от посторонних глаз факт своего существования. Ошибка одного из них может обернуться смертельной угрозой для всего рода. Маскарад гласит:

- даже если ты смертельно голоден — никогда не пей кровь в публичных местах;
- не раскрывай свои способности на людях;
- владей эмоциями — не дай жажде превратить тебя в зверя;
- оставайся человечен — потеря облика грозит потерей контроля;
- следи за другими: если кто-то нарушил Маскарад — убей его.

Маскарад — это вынужденный закон выживания. Это свод жесточайших правил. Это вечная двойная игра. Это страх, это круговая порука. Вот что такое Маскарад.



Дети рисуют папу... Колоритный персонаж, даром что убийца.



Классический семейный скандал между четой призраков. Посуда летает, как у живых.





Идиллическая картинка в кровавых тонах: "Каин встречает Лилит".



Полиция как всегда вовремя: как только убийцы повержены без их вмешательства.

В 211-й комнате (не пугайтесь — это не по счету, а просто такой номер в отеле) вы найдете веточку чертополоха, а по обвалившимся балкам в 218-м номере поднимитесь наверх. В дальней комнате на верхнем этаже будет стол, на котором лежит женский кулон, ставший причиной ссоры супругов. Забирайте и возвращайтесь — через шахту лифта, на балкон, вниз по лестнице и на улицу.

Попытавшись отнести кулон Терезе, дабы беспокойная душа покинула пределы отеля, вы обнаружите в кабинете управляющей нерадивую сестричку — Жаннет. Надув губки, она станет на разные лады упрашивать отдать украшение ей. Не советую — вы ведь помните, что в отношениях между этими красотками есть некоторое напряжение. Взамен отправляйтесь и выполните маленькую просьбу Жаннет...

Лапшерезка

...а суть просьбы вот в чем. Завтра должна открыться тематическая выставка в Черной Галерее (Gallery Noir). Все бы ничего, да и экспонаты занятные — то Каин, то Лилит. Загвоздка в том, что выставку открыл якобы некий заезжий субъект, нагло претендующий на кусок местного бизнеса. Надо бы это... как выразилась Жаннет, *"spoil his milk"* — в общем, в борщ ему плюнуть.

Напоследок нас награждают ножом, чтобы было сподручнее. Идите на Main Street и ищите вход в Gallery Noir. Опознавательный знак — жирный полицейский, наизусть помнящий все пункты буржуйского УК.

НА ЗАМЕТКУ: есть много способов пройти мимо полицейского, но я рекомендую его соблазнить. В этом случае удастся не только добраться до места назначения, но и перекусить.

Картины в галерее — не простые. Кромсать их нужно в следующем порядке: сначала Каин убивает Авеля, потом Господь проклинает его, после чего Каин встречает Лилит и, наконец, — отвергает ее. В другой последовательности холсты будут тщательно сопротивляться уничтожению. Из растерзанных картин появится Кровавый Страж — с ним придется драться и победить. Забрать ли урну с пожертвованиями? Думайте, что для вас ценнее — деньги или одно очко гуманности. В конце концов возвращайтесь в The Asylum.

Тереза чем-то недовольна... Ага, оказывается, что это была ее галерея, а сестра не упустила случая вставить в колеса еще одну из бесчисленных палок. Благо нам это нисколько не навредило. Отдав ей ожерелье, вы закончите сразу два задания: очистите отель от призрака и... выпустите призрака из отеля. Как же все-таки хорошо, когда желания сторон совпадают. Не то что с этими чертовыми сестрами, которые норовят поссориться по любому подходящему поводу.

Вот и сейчас затевается что-то странное.

Кровавая баня

Если верить Терезе, она должна была встретиться с сестрой в забегаловке напротив клуба, чтобы побеседовать и обсудить дальнейшие планы на жизнь. Но то ли звезды сложились как-то не так, то ли увесистый зад владелицы заведения абсолютно не подлежит транспортировке через дорогу, но идти она не собирается. Вместо этого она просит вас сходить туда и поговорить с Жаннет, причем обязательно рассказать ей, насколько сильно ее любит Тереза. Подозрительно все это.

Так и есть. Войдя в кафе, обратите внимание на молчаливых типов в углу. Стоит вам пройти чуть дальше, как они выхватят оружие и начнут стрельбу — придется их убить. Пользуйтесь режимом транса и кровавым усилением, а когда здоровье оставит желать лучшего, прячьтесь за стойкой и лечитесь. Покончив со стрелками, снимите телефонную трубку и побеседуйте с нашей давней знакомой — надо же, она снова приглашает посетить Asylum (нет, все-таки это скорее психушка, нежели убежище). Подкормитесь местным поваром и выходите.

На улице — полиция. Срочно ищите укромный угол (лучше всего — паркинг), где и отсиживайтесь, пока доблестным стражам порядка не наскучит вас искать. А как наскучит, спешите к нашим девицам в Asylum: заждались, поди.

Ссора близняшек

Теперь дела не просто плохи, а очень плохи. Тереза и Жаннет раздобыли где-то по пистолету и всерьез готовятся вышибить друг другу мозги, мимоходом обмениваясь колкими репликами.

Зато наконец становится ясно, с чего начались их неоднозначные отношения. Оказывается, у них обеих когда-то был отец (что, впрочем, не вызывает сомнения). Так вот, отец очень любил Терезу, хоть и не совсем так, как подобает отцу любить дочь. Любил он ее, любил, пока в один прекрасный вечер она не задержалась где-то, а в ее постели не заснула Жаннет. Придя домой навеселе, папаша спьяну не заметил разницы и... в общем, полюбил и вторую дочь, которую так недолюбливал ранее. Тут явилась Тереза, увидела этих двоих и не нашла ничего лучше, чем обидеться и застрелить папу. А на это уже, в свою очередь, обиделась Жаннет — вот с тех пор-то они друг друга и не любят.

Но лирика лирикой, а делать что-то надо. Вмешавшись в беседу, вы можете склонить ситуацию к одному из вариантов: или Тереза застрелит Жаннет, или сама получит пулю. Впрочем, есть еще один вариант, когда никто ни в кого не стреляет: для этого пользуйтесь убеждением и не предлагайте им *"прекратить болтать и наконец-то перестрелять друг друга"*. Тогда вы получите три очка опыта вместо одного, что тоже неплохо.

В любом случае сестры (или сестра, если стрельба все же состоялась) обещают оставить в покое Тунга, что дает ему возможность вернуться в город и помочь нам в завершении подрывных работ.

ЭТО ИНТЕРЕСНО: если задуматься, получается, что эти две девушки — один и тот же человек, страдающий тяжелым раздвоением личности. Вспомните — вы ведь никогда не видели их одновременно.

❖ ❖ ❖

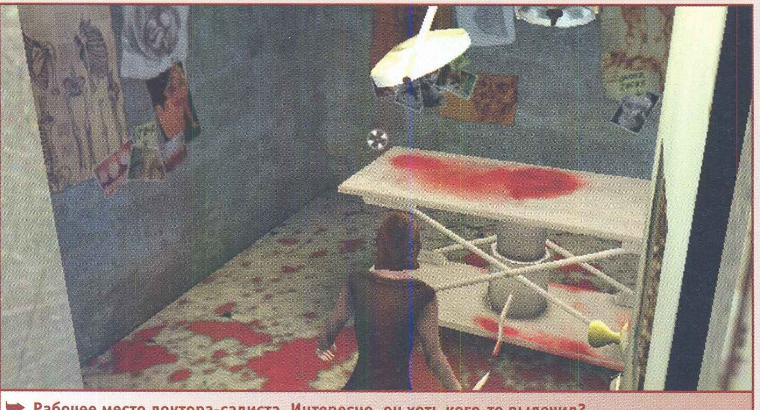
Так или иначе решив конфликт, уже можно отправляться к Тунгу и завершать ранее начатое дело по взрыву склада. Идите на Вторую улицу к сетчатым воротам. Ориентир: сумасшедший тип, кричащий на углу про Конец Света, — ворота находятся в двух шагах от него.

Попросите Тунга провести вас на склад и приготовьтесь — предстоит достаточно длинный эпизод в жанре action. Нужно пройти несколько комнат, устранив охрану, затем выйти во двор, открыть запертые двери вагона и пройти насквозь. В конце концов вы дойдете до хорошо охраняемого помещения, напоминающего ангар. Идите вглубь, поднимитесь по лестнице и установите бомбу. Пора на выход. Спускайтесь и продолжайте бежать от лестницы — в этот момент некий упырь пробьет дверь. Выходите через пролом, не обращая внимания на мерзкую тварь.

Спустя несколько поворотов вы упретесь в дверь, которая теперь неожиданно оказалась закрыта (сразу предупреждаю — открыть ее не получится). Выход такой: поднимайтесь по лестнице, на верхней площадке которой стоит ящик с патронами для дробовика, и перепрыгивайте через перила на вагон. Дальше — уже привычным путем.

ЭТО ВАЖНО: основная загвоздка этого задания — охрана склада. Охранников весьма немало: лично меня здесь убивали два раза подряд. Советую выманивать их поодиночке, в качестве способа убийства предпочитая вампиризм. Кроме того, осмотрите подсобные помещения: там масса патронов как для револьвера, так и для дробовика.

На выходе вас поджидает странный субъект — Беккет (Beckett). Не то вервольф, не то вампир. Он не



Рабочее место доктора-садиста. Интересно, он хоть кого-то вылечил?

враг и не друг — просто интересуется происходящим. Пара минут беседы, и вот вы уже снова на Второй улице.

Садитесь в желтое такси (сразу за углом) и отправляйтесь в Даунтаун. Но перед этим советую прочесть и принять к сведению следующую главу: там собраны прочие полезные задания, доступные в Санта Монике, но не составляющие основной сюжетной линии.

ЧЕМ ЕЩЕ РАЗВЛЕЧЬСЯ В САНТА МОНИКЕ

Помимо обязательных заданий на благо Принца Лакруа, за каждым углом прячется какая-нибудь достопримечательность, а за каждой дверью поджидает задание, позволяющее накопить дополнительные деньги и опыт.

ЧАСТНЫЙ ДЕТЕКТИВ

Услуга охотнику

Сходите к Артуру Килпатрику (Arthur Killpatrick) в его контору — Bail bonds, что расположена в самом дальнем конце Второй улицы. Он расскажет о нелегкой судьбе частного детектива и пожалуется, что его лучший агент (и кажется — единственный, если верить не чужим словам, а своим глазам) пропал три дня назад. Тут, понимаешь, заказов пруд пруди, а этот Карсон на связи не появляется — что он себе думает?

Получив от Артура ключ от номера Карсона и обещание щедро заплатить, отправляйтесь на ваше первое детективное задание. Ищите комнату ровно напротив номера, где лежит Меркурио. Заходите, просматривайте файлы на компьютере (запись mcgee), прослушивайте автоответчик и собирайте все, что плохо лежит. Это кошелек на столе, кольцо на полу и ключ от тату-салона на телевизоре. Хватит умения взломать сундук — отлично, нет — зайдете позже.

А пока наш путь лежит в салон тату и пирсинга. Судя по виду стен, если тут и татуируют кого-то, то исключительно слонов в промышленных масштабах, а в качестве инструментов брезгуют всем, что меньше лома. Услышав звонок, спуститесь в подвал и поговорите по телефону — звонит врач Стенли Гимбл. Разговорившись с ним, предложите услуги модели — пусть вас не смущает, что доктор специализируется на протезах конечностей. Раз ему нужна модель, он ее получит.

Идите к доктору. Его офис расположен в полуподвале в конце Мейн-стрит, а дверь снабжена переговорным устройством. Похоже, он искренне рад вас видеть. *"Сейчас я принесу кое-какое оборудование"*, бормочет он и удаляется. За ним!

Чем дальше мы спускаемся, тем меньше остается уверенности в его психическом здоровье. Ну а какому нормальному человеку может понадобиться столько подвальных помещений, залитых кровью и заваленных садо-медицинскими инструментами?

■ **ЭТО ВАЖНО:** заберите из холодильника пакетик с кровью — пригодится.

Входим в секционный зал. Голос, доносящийся из-за двери, по всей видимости, принадлежит Карсону. Но тут появляется доктор, размахивающий... человеческой рукой. Не такое уж и слабое оружие. Советую немедленно усилить свои способности разными вампирскими штучками и не попадаться Гимблу под — уж простите за каламбур — горячую руку. Кстати, эту самую руку вы сможете прихватить с собой и пускать в ход, когда возникнет необходимость в холодном оружии ударно-дробящего действия.

Доктор мертв, но Карсон уже не вернется на работу. Доктор-садист лишил его пальца, да и трое суток, проведенных по соседству с трупом, явно не пошли агенту на пользу. Осталось донести это известие до Артура Килпатрика из агентства и не забыть забрать деньги.

Беглец

Раз у Артура временно нет агента, у него можно взять поручение. Заключается оно в том, чтобы найти некоего субъекта, сбежавшего из-под стражи. Вернее, находясь под следствием, некто мистер Дербин вышел под залог, после чего его и след простыл. Пока что от нас не требуется его ловить — нужно лишь выяснить, в городе ли он.

■ **ЭТО ВАЖНО:** если убедить Килпатрика, что вам совершенно необходимо оружие (ведь искомый тип когда-то привлекался за убийство!), он посоветует обращаться в магазин от его имени. Теперь вы сможете покупать патроны к револьверу.

Отправляемся домой к даме, которая вносила залог. Какое совпадение — ее дверь ровно напротив нашей собственной, а ключ от двери лежит за цветочным горшком. Прослушайте запись, заберите из шкафа книгу ("Советы начинающему вуайеристу" — повышают навык скрытности) и доложите обстановку шефу. Опыт и деньги, как обычно, прилагаются.

БОЛЬНИЦА

Секрет доктора Мартина

Прочитав электронную почту доктора Мартина, загляните поговорить с ним в комнату 3. Если немного надавить на него, он занервничает и даст денег, точнее — положит их вам в почтовый ящик. А пароль от его компьютера лежит в комнате для персонала.





Акция: сдайте порцию крови, в подарок получите упыря.



Оказывается, дело не в вампире, а в зеркале!

Личный упырь

В поликлинике не проходите мимо первой комнаты слева от прохода. Она так и подписана — "Room 1". Там на койке лежит девушка в луже крови, ей определенно плохо, но ни один врач к ней не подходит.

Вспомните беседу с желтоглазым упырем в самом начале игры. Хотите, чтобы и у вас на будущее был свой упырь, — дайте девушке глоток своей крови. Готово. Она еще встретится нам в будущем. И... не признавайтесь ей, что вы — вампир.

Суета вокруг вервольфа

Среди всей кучи спама на своем компьютере вы рано или поздно откопаете письмо с темой "A favor". Принц Лакруа просит сделать одолжение — раздобыть в госпитале анализ крови вервольфа, невесть как попавший людям.

Прочтите почту в кабинете администратора больницы, а затем по лестнице поднимитесь на верхний этаж. Здешние двери можно открывать отмычкой, а можно взять ключи у охранника — уговорив или убив его. Кстати — масса ключей лежит по кабинетам, достаточно лишь хорошо поискать. В комнату с табличкой CIS ведут два пути — или через подсобное помещение (Maintenance), или через взломанную дверь. С компьютера отключите замки "cs door" и "cs safe".

Наконец, отключите первую камеру в комнате охраны (Security Room), ищите дверь с табличкой Controlled Substances и забирайте из сейфа образец крови. Если вы нашли наркотики, значит, вы перепутали сейф — на этаже их два.

По возвращении домой положите образец крови в свой почтовый ящик (не электронный, а тот, что в самом низу лестницы!). В следующий раз вы найдете в ящике немного денег — гонорар от Лакруа.

Низшая кровь

Начинается все на пляже. Поговорив с неким "E" (Edward, Edison?), короче — с парнем, раздетым по пояс, вы узнаете грустную историю про девушку, с которой он познакомился во время чемпионата по серфингу. Оказывается, существует еще одна своеобразная, низшая каста вампиров, которых несколько недолюбливают вампиры высшие... Впрочем, я отвлекся. Идите в кафе "Dinner".

■ НА ЗАМЕТКУ: здесь можно разжиться дополнительной суммой денег. Достаточно лишь убедить кассиршу (или кто там у них стоит за кассовым аппаратом?), что вы — инспектор, пришедший за очередной взяткой. *"Да, да, у нас уже был инспектор. Он объяснил, что надо делать в таких случаях..."* — бормочет взволнованная женщина и сует в карман пятьдесят долларов. Что ж, спасибо.

Теперь расспросите кассиршу о низшей крови, девушке Лили и прочих странностях, которые попадались ей на глаза. Получив фотографию и ключ, зайдите к детективу и воспользуйтесь великодушно предоставленным компьютером, где просмотрите файл "Toten, R". Красный автомобиль, упомянутый в файле, ждет вас на стоянке, а в его багажнике — дневник Лили: *"Мальчик девочку любил, этот мальчик был... вампир"*. Записи обрываются на том, что Лили планирует пробраться в клинику и стащить оттуда немного крови для пропитания.

В нужные комнаты нижних этажей можно попасть через прачечную (Laundry) и морг. Ищите запертую дверь напротив морга и в компьютере ищите файл "falz, d" из папки cadavers. Затем подсмотрите код на компьютере, управляющем холодильниками, откройте потайную дверь с пульта в холодильной камере и освобождайте Лили.

■ ЭТО ВАЖНО: если вы захотите привести начинающую вампирку обратно, раскаявшись в своем поступке, — это можно сделать, найдя ее в клубе Asylum и убедив вернуться в банк крови. Но не рекомендую — вы утратите очко человечности, с таким трудом полученное при освобождении.

Осталось сходить на пляж и поздравить счастливую пару с удачным воссоединением.

■ НА ЗАМЕТКУ: на том же пляже подойдите к субъекту в серой футболке, который жаждет исцелиться. Расскажите, что рецепт есть: убить главного вампира и выпить порцию крови единорога. С этих пор он с удовольствием будет покупать у вас осиновые колья (точнее, один кол — зачем ему больше?) и пакеты с кровью. Рекомендую сначала продать ему пару пакетов, а потом кол — иначе он сразу побежит охотиться на вампира. Кол можно найти на пляже, если свернуть налево, но не дойди до лестницы.

Охота на охотника

Упырь Нокс в клубе Asylum пожалуется на загадочного преследователя. Когда вы согласитесь помочь, то единственным, что он сможет предоставить в целях помощи следствию, будут водительские права. Сходите к детективу и просмотрите файл на владельца этого документа — crumb, v.

■ ЭТО ИНТЕРЕСНО: полностью его имя звучит так: Virgil Crumb. Ничего не напоминает?

Увы, он мертв. Давайте проведаем покойного. Идите в больничный морг и осматривайте ящик с вещами мертвеца: там будет ключ-карточка от дверей "Foxy Boxes" — места, где предстоит серьезная схватка с каким-то вампирским якудзой. Победив азиатского супостата, сходите и порадуйте Нокса.

❖ ❖ ❖

ВЫХОД В СВЕТ

После взрыва на складе вы получаете дополнительную возможность — разъезжать по Лос-Анджелесу на красивой желтой машинке с личным водителем, который даже денег не берет. Если вы завершили еще не все задания в Санта Монике, не беда: всегда можно вернуться и довести до ума то, что не было доведено до него раньше.

Но пока — садитесь в такси и езжайте в самый злачный район города — Даунтаун. Пора проведать Принца Лакруа и отчитаться о проделанной подрывной работе.

СВИДАНИЕ С ЭЛИЗАБЕТ

Выйдя из такси, идите к дверям ближайшего здания — это главный офис Лакруа. Тем или иным образом уболтав охранника, поднимайтесь на лифте и рапортуйте Принцу об успехах на ниве борьбы с Саббатами. Не советую, однако, упоминать о провале Меркурио — мы не для того потратили столько сил, спасая его шкуру, чтобы в последний момент заложить агента.

Высокородный вампир, судя по всему, всерьез рассчитывает на нас. Великодушно помиловав явного смертника, он руководствовался отнюдь не альтруистическими чертами его темной сущности, а, напротив, завербовал надежного и преданного агента, готового к любым заданиям.

Очередной приказ не заставит себя ждать. Придется сходить на "свидание с Элизабет". Это красивое имя, увы, принадлежит не девушке, а всего-навсего кораблю, перевозившему саркофаг. Давайте я в двух словах расскажу предысторию этих событий.

Некое судно (название мы уже знаем) перевозило ценный груз — таинственный саркофаг, а также какие-то древние керамические таблички и ящики, имеющие немалую научную ценность. Начало круиза не предвещало ничего дурного, но уже через пару дней один за другим стали пропадать люди, составлявшие его команду. Эти странные исчезновения совпали с неожиданным открытием капитана: саркофаг был открыт, а его содержимое, каким бы оно ни было, тоже пропало. Картина выглядит так, как будто кто-то изнутри открыл крышку и ушел восвояси. В конце концов, когда на борту не осталось ни одного члена экипажа, судно было отбуксировано в бухту Санта Моники. Там оно болтается по сей день, а

полиция составляет рапорты и недоуменно чешет затылки.

Итак, вот приказ Принца: пробраться на корабль, осмотреть саркофаг, раздобыть полицейский рапорт и судовую ведомость, а потом все материалы доставить лично ему. За дело!

Возвращаемся в Санта Монику и идем прямиком на пляж. Надо же — Меркурио уже очухался! Он вовсю стремится услужить тому, кто спас его филейные части от экзекуции со стороны начальства, поэтому уже озаботился моторной лодкой для путешествия на корабль. Запрыгивайте и, как говорится, заводите баркас.

На палубе поговорите с нечистым на руку полицейским. Тот тайком договорился с редакцией какого-то печатного издания, мечтающего получить сенсационные факты о пропавшей команде. Даже начинающему вампиру не составит труда представиться "тем самым журналистом" и радостно согласиться на астрономическую сумму взятки (платить-то будет главный редактор!). Сразу спускайтесь по лестнице и сворачивайте направо, где дожидайтесь, пока полицейский отвлечет коллегу: *"Иди скорей сюда! Я только что видел за бортом китовый ус!"*. Путь свободен.

В коридоре сворачивайте в первую дверь направо и поднимайтесь по лестнице. С помощью управляющего компьютера откройте замки и включите камеры наблюдения. Вообще-то камеры — это небольшая хитрость: вместо того, чтобы пробираться к охраняемому саркофагу, вы сможете увидеть его, как на ладони, просто несколько раз переключив изображения на телевизионном экране. Спускайтесь обратно по той же лестнице, в нижней комнате возьмите со стола перечень грузов и бегом возвращайтесь в свою лодку, а потом везите трофеи Принцу.

■ ЭТО ИНТЕРЕСНО: если вы уже успели угостить кровью больную девушку в госпитале, теперь она будет поджидать вас у дверей. Выслушав заслуженные благодарности, отправьте девушку в свой номер, но не забывайте про нее. Она еще выручит вас, раздобыв, среди прочего, прекрасный бронежилет.

ПОЗОВИТЕ ДОКТОРА!

Очередное задание не заставит себя ждать. Известный вампир-иерарх из клана Камарилья — некто доктор Граут (Grout) — пропал некоторое время назад и не выходит на связь. Заподозрив неладное, Принц дает указание заглянуть в его особняк и выяснить, что, собственно, там произошло.

■ НА ЗАМЕТКУ: перед этим заданием советую заскочить в бар "Последний патрон" (Last Round) и побеседовать с Нинесом Родригесом — предводителем анархов. Пока не началась война между кланами, у него можно поучиться основным приемам драки.

Садитесь в такси и езжайте прямиком к доктору — его жилище нанесено на карту. У ворот вы встретите Нинеса (лидера Анархов). Он явно недоволен вашим появлением: нехотя бросив, что, дескать, место тут нехорошее, вампир по-английски удаляется.

Особняк кишит всякой тварью, а именно — девочками-истеричками и упырями в кожаных масках, навевающих мысли о БДСМ. Идите по коридорам, проходите под кучей хлама и заходите в зал с тремя канделябрами, магнитофоном и книгой. Забирайте книгу, слушайте звукозапись и дергайте за канделябры, пока они все не загорятся. Дальше по пути встретятся другие подобные магнитофоны — слушайте и просвещайтесь.



Здоровье доктора заметно пошатнулось после визита недоброжелателей.

В комнате с лестницей, уходящей в потолок, дерните за одинокий канделябр. Затем будут две спиральные лестницы: одна вверх, другая вниз, а также определенное количество дверей и, разумеется, агрессивных тварей. Придется даже пройти сквозь камин, нажав на кнопку прямо над будущим потайным ходом.

■ ЭТО ИНТЕРЕСНО: убив двух истеричек, обратите внимание, что они по-прежнему отражаются в зеркале. Пытаясь добиться, чтобы нашего вампира там видно не было, разработчики явно перемудрили и "поселили" в зеркалах некую параллельную реальность, утратившую связь с оригиналом.

Очередные канделябры таят новую загадку, секрет которой достаточно прост — не трогайте тот из них, что со знаком Хаоса, а два других понажимайте в разных комбинациях. Впереди — электрическая ловушка. Там главное — сначала нажать тот единственный рубильник, до которого нетрудно дотянуться, а потом переходить от одного к другому, но не по кругу, а через центр.

Спустя несколько дверей и залов, слева окажется комната, вход в которую частично перегорожен обломками чего-то, ранее бывшего целым. В комнате — толпа монстров: можете перестрелять их через проем (тупые вурдалаки не смогут там пройти), а можете рысью забежать, схватить ключ с дальнего столика и нырнуть обратно. Ключом откройте холодильник, заберите пачку пакетов с кровью и продолжайте продвигаться в сторону комнат, где вы еще не были. Дойдя до валяющейся решетки, поднимайтесь по балкам вверх. Еще два магнитофона и... о! Чудо техники — древний, как мир, граммофон. И по совместительству — выключатель.

Кстати, интересный графический эффект: обратите внимание на "аквариум" в центре зала. Ничего

КАМАРИЛЬЯ И ПРИНЦ ЛАКРУА

Камарилья — одна из самых древних организаций вампиров, созданная с целью защиты рода от истребления. Термин "Маскарад", равно как и сам его принцип, был введен одними из первых лидеров и с тех пор занял место закона номер один.

Логика Камарильи проста. Если еще на заре цивилизации, в ее современном понимании, человечество чуть было не стерло вампиров с лица земли, то теперь, когда в руках людей находится мощное оружие, высокие технологии и средства связи, они могут покончить с кровопийцами в считанные дни. Единственный путь, позволяющий обеспечить выживание, заключается в скрытности и конспирации. Агенты Камарильи распространяют заведомо бредовые слухи про вампиров, следят за соблюдением Маскарада — как в своих рядах, так и в других группировках. Время от времени они устраняют предателей и свидетелей.

Авторитарность Камарильи вполне объяснима. Они не могут занимать позицию "моя хата с краю". Если начнется охота на ведьм, люди не станут разбираться в сортах вампиров. Кто бы ни навел охотников на след, он ставит под угрозу каждого живущего вампира, в том числе — членов Камарильи. Но, с другой стороны, подобная жесткая позиция заведомо порождает конфликты с другими сектами, так как воспринимается попыткой ввести диктат ради диктата. В итоге практически любой период истории секты изобилует войнами и бунтами.

Среди важных персон Камарильи важно отметить двоих:



❖ Принц. Это лидер, наделенный правом говорить от лица всей секты, принимать стратегические решения, объявлять войны и перемирия. События, развивающиеся в игре, приходятся на период правления Принца Лакруа. Поговаривают, что он никудышный руководитель — слишком молодой и самовлюбленный, чтобы легко поддаться соблазну заполучить абсолютную власть.

❖ Шериф. Судебная власть, исполнительная власть, глава службы безопасности и палач в одном лице. Его полномочия не намного уступают полномочиям Принца. Шериф следит за порядком, оперативно принимает важные силовые решения тактического характера, получает сообщения от осведомителей и карает преступников. На случай форс-мажора шериф выбирается из числа самых сильных вампиров. Зачастую он лично улаживает вопросы, требующие безотлагательного вмешательства.







Руки бы оторвать этому пироману...



Странные создания эти охранники: то вредят здоровью, то поправляют его.

не замечаете? Ладно, черт с ней — за дверями уже заждался скелет доктора Граута. Напомню: именно его мы и искали. Ну что ж, нашли, дай ему бог здоровья.

Тут раздается взрыв и появляется (как некстати!) охотник на вампиров. И невдомек ему, что владелец поместья уже отдал богу душу. С проклятьем на устах он покидает нас в горящем доме. А ведь чего боятся вампиры, помимо солнечного света и пресловутого заряда картечи в темя? Огня!

Сразу же спрыгивайте с карниза вниз и выходите налево. В зале направляйтесь к противоположной двери (она находится на небольшом возвышении от пола). Поднимайтесь по лестнице и бегите по верхнему этажу — прямо, прямо и еще раз прямо, если не считать уймы поворотов. В итоге вы попадете в комнату с открытым окном: прыгайте и спешите к Принцу с известиями.

Лакруа явно озадачен. Во-первых, погиб один из высших вампиров, что уже само по себе — событие чрезвычайной важности. Во-вторых, на месте убийства видели Нинеса. Судя по всему, анархисты перешли к активным боевым действиям. Война на пороге.

В этом свете наша с вами персона становится как нельзя более актуальной, ведь каждый исполнительный и преданный подчиненный сейчас уже на вес золота. И, конечно, очередное поручение не заставит себя ждать. Пока, как говорится, "еще не началось", нужно немедленно выкрасть из музея саркофаг. Тот самый, что прибыл по морю при невыясненных, но весьма загадочных обстоятельствах.

Клиническая некрология

Несмотря на спешку, к которой призывает Принц, советую сначала сходить в госпиталь. Это место рядом с отелем Холоубрук, обнесенное забором с грозной табличкой: *"Не входить! Нарушители будут застрелены, выжившие будут застрелены повторно."* В противном случае часть необязательных заданий не сможет быть исполнена в будущем. А сделать надо вот что...

Как только вы войдете в здание, навстречу выбежит какой-то обезумевший тип. Как станет ясно из разговора, он — один из многочисленной группы парапсихологов, готовивших здесь не то эксперимент, не то презентацию. Короче говоря, они доигрались. Какая-то сверхестественная пакость преследует их по пятам, пожирая одного за другим. Ну, давайте разберемся.

Идите по коридору, через вентиляцию обходите завал в проходе, а потом выбивайте решетку под лестницей — путь наверх все равно загорожен хламом. В помещении с дырой в полу — спускайтесь и еще раз спускайтесь. В одной из комнат вы обнаружите бутылочку с морфием, а потом придется разок проползти под полом. В конце пути вы встретите мерзкую, совершенно опустившуюся вампиршу.

По-хорошему стоило бы пристукнуть это недоразумение, позорящее весь род детей Каина. Но Маскарад превыше всего! Ведь тот парапсихолог видел вампира и непременно раззвонит по всему городу об ужасах, творящихся в госпитале. Затем нагрянут охотники, не оставят здесь камня на камне, а сенсационная новость заполнит первые полосы газет. Надо срочно спасать Маскарад, то есть заставить свидетеля навсегда замолчать. Поднимайтесь в вентиляционный люк — как это ни удивительно, там можно подняться. Кстати, именно этим путем мы впоследствии вернемся к Пише (так изволила представиться уродливая вампирша).

Юноши, естественно, и след простыл: еще бы — не дурак. Но впопыхах он обронил визитную карточку, где (ура!) указан его адрес: отель Скайлайн, комната 1. В отеле воспользуйтесь лифтом и поднимитесь на первый этаж. Звучит странно, но вспомните — то, что у нас называется первым этажом, то на Западе — "Ground Floor", а их первый этаж — это наш второй. Заходите в единственную дверь и поднимайтесь по лестнице: вы найдете фотографию, компьютер с электронной почтой и самого беглеца, укрывшегося в дальней комнате. Воспользовавшись убеждением, отправьте его обратно в госпиталь.

Осталось пойти поговорить с Пишей, но раз уж мы в отеле, вспомним еще одно незавершенное дело: беглец, мистер Дербин, остановившийся в апартаментах 2А. Связываться с ним имеет смысл, если вы взяли задание "Беглец" в Санта Монике. Итак...

По стопам беглеца

Поднимитесь на этаж выше и осмотрите комнаты, найдя две магнитолы, учебник по кендо и автоответчик.

■ СОВЕТ: время от времени заглядывайте на панель инвентаря — там часто скапливаются непрочитанные книги, повышающие мастерство в том или ином вопросе. Пока книга лежит в сумке, толку от нее — ноль. Чтобы все-таки поднять навык, прочтите ее с помощью одноименной кнопки.

Прослушав аудиозапись, вы узнаете, что искомый субъект договорился о встрече с неким мистером Милтоном в здании напротив бара. Сходите к бару "Последний патрон", пройдите дальше и сверните направо — в дверь какого-то склада. Обезглавленное тело, висящее на деревянном брусе, — это мистер Милтон собственной персоной. Поднимитесь по ящикам и заберите ключ от отеля Luckee Star и еще одну магнитолу. Наконец, поговорите с местным бомжом — свидетелем убийства Милтона. Судя по рассказу, покойный знал маньяка и был в чем-то виноват перед ним. Убедите бомжа в том, что немые свидетели дольше живут, и отправляйтесь наконец в госпиталь к вампирше.

Пиша довольна — парапсихолог уже явно покоится у нее где-то посередине между толстым и тонким кишечником. От обильной трапезы у нее развязывается язык, и неопрятная бестия жалуется, что уже давно ищет два необычных предмета: культовую статуэтку и какую-то книгу. Причем если вторая находится где-то в Голливуде, то первая — в музее, в который мы сейчас и направляемся, выполняя задание Принца по похищению саркофага.

ПОКРОВИТЕЛЬ ИСКУССТВ (ПРОДОЛЖЕНИЕ)

Вспомнив, наконец, недавние слова Принца, начнем понемногу спешить. Садитесь в такси и езжайте прямиком в музей — это отдельная локация на карте.

Войдя в здание, сразу забудьте, что Лакруа просил не обижать охранников. А запомните вот что: даже если вы перебьете всю охрану в музее, то не потеряете ни единого очка человечности или Маскарада. По периметру центрального зала осмотрите комнаты в поисках ключей, хотя можете положиться на навык взлома — замки тут несложные. Спускайтесь по лестнице и заходите в офис в поисках бумажек с ценными заметками.

Чтобы пройти дальше, воспользуйтесь вентиляционным каналом в дальнем помещении за ванной комнатой, или просто откройте замок отмычкой. За дверью должна быть лестница, ведущая вниз. Следующие коридоры сплошь увешаны камерами слежения, которые можно отключить в комнате охраны. Лично я их просто игнорировал, а набежавших охранников употреблял в пищу без тени смущения, но если вы цените stealth-составляющую игр, попробуйте пройти, не подняв тревоги. Как бы там ни было, в комнату охраны все равно стоит зайти — там лежит инструкция по безопасности, другими словами — полезная обучающая книга.

В другой комнате в атмосфере глубокой секретности (то есть — на одиноко валяющейся бумажке) хранится код к цифровому замку. Запомните, а лучше — запишите: 2358. Этот же код содержится в электронной почте одного из со-

трудников музея, так что будьте спокойны: служба безопасности здесь просто безукоризненная.

Идите дальше по коридорам. Когда увидите комнату, забитую микроскопами и черепами — разбейте большое стекло парой пистолетных выстрелов и возьмите с дальнего стола статуэтку. Это первый из двух предметов, который искала вампирша из госпиталя.

В соседней комнате лежит ключ. Дойдя до коридора, перегороженного лазерами, можете вернуться и отключить их с компьютера, привычным движением запрыгнув через окно, но можете и игнорировать — они всего лишь поднимают тревогу. Последняя дверь открывается только ключом. Если у вас его еще нет, отберите у охранника, применив технологию обыска трупа. Мы — в хранилище.

Войдя, мы сталкиваемся лицом к лицу с Беккетом. Помните? Вампир, историк, он уже встречался нам в ходе подрыва саббатовского склада. Вот ведь шустрый! Но кто-то — не он и не вы — оказался еще шустрее. Саркофага на месте нет. Что-то зачастили мы в последнее время к Принцу с плохими вестями.

ЭПОПЕЯ С САРКОФАГОМ

Как и всякий руководитель, Лакруа всего секунду поколебался, прежде чем принять решение и отдать приказ. По его версии, во всем виноват некто Гери — один из вампиров клана Носферату. Его Камарилья привлекла к операции по ограблению музея, в частности, именно он раздобыл для вас ключ от первой двери. Но, видимо, этот деятель не ограничился такой узкой задачей и внес в план небольшой элемент вольного творчества, самостоятельно похитив саркофаг и отбыв с ним в неизвестном направлении.

Теперь ваш путь лежит в Голливуд. Все как обычно: такси, шашечки, *"Куда ехать?"*, *"Далеко ехать..."*. Прибыв на место, выслушайте инструктаж, но для начала сходите в отель Luckee Star. Дело, которое поджидает нас там, никак не связано с продвижением по сценарию, но сделать его нетрудно, а опыт не повредит.

Беглец добегался

Здесь, то бишь в отеле Luckee Star, заканчивается история выпущенного под залог злоумышленника, которого искал детектив Килпатрик. Пройдите мимо одинокого управляющего и поднимитесь по левой лестнице. Ключ, который давным-давно валяется у вас в кармане, подойдет к одной из дверей.

Все ясно. Маньяк-убийца уже побывал и здесь... Вот такой бесславный финал.

■ НА ЗАМЕТКУ: если вы захотите отыскать маньяка-убийцу, возьмите в номере визитку Brothers Salvage. В Санта Монике загляните в одноименную контору: именно там и скрывается преступник. Разумеется, его можно понять: бандиты убили всю его семью. Став вампиром, он поклялся отомстить, что и проделал со всем надлежащим цинизмом. Но вампир, предавший Маскарад, должен умереть.

Очень страшное кино – 1

Впрочем, мы отвлеклись, а ювелир Исаак явно устал ждать — его лавка в самом конце улицы, вывеска золотыми буквами: Abrams Golden Age Jewelry. Заходите с черного хода.

Ну почему ни один человек не хочет сделать что-нибудь просто так? Стоило спросить Исаака про Носферату, как он тотчас вздумал завалить нас просьбами. Но если разовые подработки на добродушного толстого Килпатрика напоминали предисловие к плохому детективу, то здесь уже какая-то шпионская игра вперемешку с Матрицей.

Задача проста. Пойти в компьютерный клуб, проверить электронную почту и узнать место, где должна состояться передача некоей видеопленки, забрать пленку и принести ее Исааку. Итак, вперед.

Компьютерный клуб находится в середине той же улицы. Но не успеете вы сделать два шага, как навстречу вам бросится какая-то девушка. Судя по всему, это какая-то знакомая из вашей "прошлой жизни". Она явно взволнована вашим внешним видом и явно подозревает неладное (*Наркотики? О ужас! Никуда не уходи, я сейчас...*), и если ее не остановить, то девушка непременно обзвонит всех друзей — что пойдет в минус маскараду. Есть масса способов уладить ситуацию, но самый удачный из обнаруженных — дать ей пощечину. Взвизгнув и проклиная весь белый свет, горе-спасительница бросится прочь, а вы получите дополнительное очко маскарада.

Итак, заходите в клуб — дверь под вывеской "Ground 0" — ищите компьютер, над которым красуется гордая надпись "Noob Gamer" (по смыслу что-то вроде "Позорный новичок" — очередной привет от шутников из Troika Games), и используйте реквизиты доступа, которые дал Исаак. Проверьте почту. Место встречи — задний двор Быстрого Бакса (Fast Buck).

Ничего внятного курьер сказать не может, а вместо этого вспоминает запись и бормочет что-то про *"Ужас, ужас..."*. Ладно, мы рассуждаем так: *"Ну, допустим, ужас, но ведь не ужас-ужас? Пленку давай."* Оказывается, что кассеты у гражданина с собой нет. Тут он неожиданно чего-то пугается и убегает, а по звукам из-за угла складывается впечатление, что его сначала уронили в люк, а потом съели. Добавляет пикантности ситуации и то, что, по всей видимости, так оно и есть. Идем за разъяснениями к ювелиру.

Исаак терпеливо поясняет, что вскользь брошенная курьером фраза про Рыжего Лебедя — это не рецепт кулинарного блюда и не кличка полевого командира, а псевдоним ныне покойной актрисы, на могилу которой уже много лет по-прежнему приходят мужчины. Ну, давайте и мы заглянем. Найдите каменный забор на окраине города (ориентир — черный ход секс-шопа), где неподалеку бомжи греются вокруг бочки. Расчистите баррикаду, загораживающую пролом в стене, заходите и идите в самый конец аллеи, пока не упретесь в большое здание-склеп. Внутри — две калитки: за одной — паутина, за другой — искомая кассета.

Очень страшное кино – 2

Принесите кассету Исааку. Увы, это не полный вариант записи, пленка начинается из ниоткуда, хотя уже и так видно, что содержание более чем отвратительно. С точки зрения человека, видимо, самой мерзкой его составляющей была бы кровь и монстры, раздирающие на части красивую девушку. Но, с точки зрения вампира, это зрелище — вопиющее нарушение Маскарада. Нужно срочно отыскать производителя материала и выдать ему на орехи, чтобы впредь неповадно было.

Поговаривают, что кассеты с шокирующим содержимым пользуются популярностью у завсегдатаев секс-шопа Дом Греха (Sin Bin). Узнайте у тамошнего продавца про кассеты DMP — он направит вас к некоему Гарри в магазин Красное пятно (Red Spot). Напоследок спуститесь в офис этажом ниже и прошерстите директорию Private (интересно — это реклама?), а потом — загляните в магазин и перекиньтесь парой слов с парнем за прилавком.

■ СОВЕТ: если у вас хватит денег, купите в Красном Пятне оружие — здоровенную кувалду. Не пройдет и получаса с этого момента, как вы по достоинству оцените ее.

Поднимайтесь, выходите и снимайте звонящую трубку уличного телефонного аппарата: кажется, вас все-таки приняли за клиента. Не теряя времени, сбегайте за ключом во вторую комнату отеля Luckee Star и во всеоружии идите в компьютерный клуб, дверь "Employees Only". Опс! Вот тебе и раз — интернет-кафе при ближайшем рассмотрении оказалось под-



➥ Эту аляповатую статуэтку разыскивает Пиша .

➥ Вампир на кладбище чувствует себя сухо и комфортно.





За стенами этого здания — рассадник нечисти Саббата.

польной видеостудией. Оформление и декорации наводят на мысль, что тематика производимой продукции имеет мало общего с Гарри Поттером, — похоже, мы напали на верный след.

Сначала поднимитесь по лестнице, а потом спускайтесь, пока не встретите перепуганного юношу в окружении двуруких вурдалаков. Пока они еще не доели его, самое время поговорить. Несмотря на то, что он тщательно откручивается, мол, я — не я, и хата не моя, в соседней комнате на столе лежит искомая кассета. На этот раз — добротная, полная, я бы даже сказал — режиссерская версия. Вот старик обрадуется...

Королевская дорога

Исаак действительно выглядит почти просветленным — он узнал место, мелькающее в кадре страшного ролика. Осталось добраться туда и поговорить с "режиссером". Садитесь в такси, ищите на карте адрес "609 King's Way" и...

Перед вами — небольшой домик, который пришелся бы по душе самым нищим из наших "новых русских". Двери не открываются, зато с противоположной стороны есть прекрасная деревянная решетка, увитая плющом, — по ней не составит труда подняться на второй этаж. Дальше по винтовой лестнице заходите в здание и спускайтесь, чтобы в конце концов добраться до подвала. Советую держать оружие наготове, дабы при случае отоварить очередного подвернувшегося вурдалака. По пути захватите пару пачек крови из холодильника и статуэтку со стола.

В подвале ждет один из лидеров Саббата — инфернальный тип по имени Андрей. Да, это его дом. Да, видеокассеты и вурдалаки — дело его рук. Да, да, да... Диалог не будет конструктивным: рано или поздно все равно придется вступить в бой. Советую как можно быстрее расправляться с выползающими тварями, уделяя основное внимание "боссу". Завершив справедливую расправу, не поднимайтесь обратно — вместо этого идите к канализации: двойная дверь по другую сторону от лестницы. Приятного водоплавания!

Канализация

Выйдя из трубы, поднимите записи возле трупа и тут же входите в трубу с противоположной стороны, которая заканчивается лестницей. Поднимайтесь, поворачивайте, доходите до конца и спрыгивайте. Идите к самому дальнему левому отверстию и пробирайтесь в коридор с ямой, заполненной водой. Дергайте рычаг и идите по коридору.

Слева тупик с двумя дверьми: за одной из них вы найдете ящик с патронами, за другой — план канализации, книгу и выход в город. Но в город нам пока не надо, поэтому идем направо — в сторону, противоположную тупику. Дойдя до стены, сворачиваем налево и ищем вторую по счету трубу с правой стороны наклонного спуска. Пройдя несколько изгибов и технических комнат, выходим в зал с люком и вентилем. Работает эта система, как гигантский унитаз: дернув ручку, насладитесь журчанием воды, уносящей нашего вампира вглубь подземелья.

Самое главное сейчас — не попасть под лопасти водяного колеса. Сразу прижмитесь к левой стене и взбирайтесь по лестнице, как только это станет возможно. Если вы упустите момент, то не справитесь с течением и непременно погибнете.

Перепрыгивайте на другой берег канала и ныряйте в трубу, которая приведет к точно такому же каналу. Сбросив в воду одну из бочек, вы остановите водяное колесо так, что по его лопастям можно будет забраться в отверстие, ведущее в соседний зал. Свернув налево, вы попадаете на мост, а потом в помещение с дырами в полу. Спрыгните в дальнюю, где нет воды, и поверните вентиль.

Если вы попытаетесь пройти по правому мостику, он обвалится. Можете попробовать перепрыгнуть опасный участок, но гораздо проще честно свалиться вниз. Эти молнии — они здесь не просто так, а специально для убийства вампиров, которые полезут под ток с мокрыми ногами. Накидайте деревянной тары под лестницу — теперь вы сможете беспрепятственно взобраться наверх.

Для начала отключите электричество в запертой комнате. Теперь обратите внимание на рубильник управления циркуляцией воды. Казалось бы, что может быть проще? Выключайте насос, спрыгивайте, ныряйте и плывите навстречу неподвижным лопастям винта, сворачивайте направо — и мы у цели. А вот нет! Оказывается, нужно выключить рубильник, дождаться, пока поток остановится, затем снова включить (!), а уже потом проделывать все вышеперечисленное. Пока насос наберет мощность, вы сможете доплыть до конца тоннеля и повернуть направо, а напор воды сделает все остальное — вам придется только доплыть до заслонки и отвернуть вентиль.

Не пугайтесь встречного монстра — это не "босс", а рядовая тварь подземелий, только уж больно здоровая. Испортив ей это здоровье, открывайте ворота и упирайтесь в развилку. Справа — комната еще с одной книгой и выход в город, слева — блестящие перспективы и толпа дьявольских отродий.

Сходив направо, уверенно выбирайте левый путь. Сворачивайте направо, поднимайтесь по наклонному переходу. Дальше — направо, к двери с красным освещением. Для монстра, который поджидает вас за дверью, лучше всего подошло бы определение "жертва аборта". Убейте его. Если в ближнем бою вы не преуспеете, то попробуйте забраться на площадку в центре зала — это прекрасная огневая позиция.

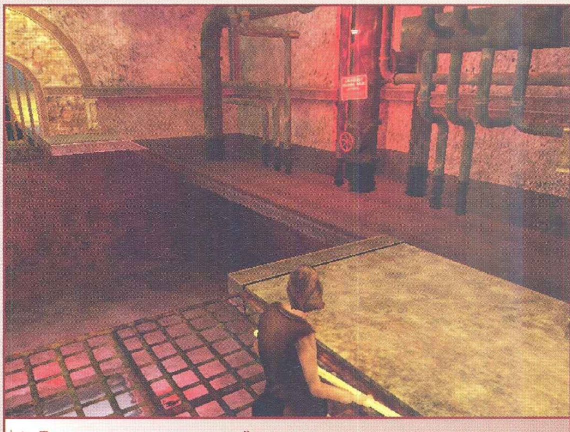
На стене по ту сторону провала — решетка. Выбейте ее пистолетной пулей, а потом справа расшвыряйте по сторонам бочки, загораживающие проход. По карнизу перебирайтесь до решетки, пригибайтесь и ныряйте в черное отверстие. Пробирайтесь в трубу и спускайтесь вниз. Оказавшись на полу, потрите многочисленные ушибы и входите в очередной лабиринт коридоров.

Идите, пока не упретесь в развилку. Когда это случится, сворачивайте налево и идите до ближайшего поворота направо. За поворотом заметно оживление — какой-то шибко резвый вампир понесся в бой на явно превосходящего противника. Проследуйте за ним, подберите ключ и возвращайтесь на исходную позицию — к развилке, от которой мы свернули направо в начале этого абзаца. Теперь от этой же развилки идите прямо, пока перед вами не окажется круглый зал с люком по центру. Откройте люк с панели управления и спрыгивайте в него.

Выплывайте на берег и выбирайте правый тоннель, в конце которого ожидается огромное кислотное (или какое там еще...) озеро и длинный мост, увитый гирляндой. На той стороне — несколько коридоров и три вампира Носферату: Митник (хакер), Ималия (фотомодель) и Гарри (просто мерзкий тип). Комната Гарри — дальше всех, путь к ней начинается с полуразрушенного мостика слева от двери, за которой лежит амулет — кусок янтаря. Но путь того стоит, ведь именно Гарри знает, где находится злополучный саркофаг из Анкары. Выходите из его комнаты через дальнюю дверь и поднимайтесь на поверхность: вы попадете в склеп ровно напротив могилы Рыжей Лебедь.

По следам Барбаруса

Итак, что же хочет от нас хитрый носферату? У него, как и у всякого приличного интригана, есть свои агенты. Один из них — некто Барбарус — отправился с поручением в китайский квартал, где и исчез без суда и следствия. Есть некоторый шанс, что агент еще жив, поэтому нам надлежит съездить в Чайна-



Повернуть против часовой стрелки...



Бочка заклинила лопасти водяного колеса: можно подниматься.

таун и попробовать отыскать его.

Первое место, куда стоит наведаться, — храм. Это большое здание с двустворчатыми дверьми в конце улицы. Поговорите с Минг Ксяо (Ming Xiao) в попытках разузнать о пропавшем носферату. Ну вот, обычный принцип: *"Я ничего не знаю, но вот такой-то обязательно что-нибудь подскажет"*. Руководствуясь этим принципом, идем к Вонгу Хо (Wong Ho) в заведение Красный Дракон. Но у него тоже дела не так чтобы очень: местная бандитская группировка Тонга буквально только что похитила его дочь. Кстати, выходя из храма, вы сами могли наблюдать, как несколько подозрительных типов тащат куда-то отчаянно сопротивляющуюся девушку.

Ясное дело — если мы поможем мистеру Хо в этом деликатном вопросе, он, со своей стороны, тоже не окажется в долгу. И наоборот — до тех пор, пока дочь не будет в безопасности, он навряд ли способен отвлечься на странного визитера в нашем лице. Итак, начинаем спасать.

Спасти рядовую Кики

Звонок мобильного телефона буквально на секунду отвлекает Вонга, зато теперь ему известно, где содержат его дочь. Место вашей встречи с похитителями — массажный салон Цветок Лотоса (Lotus Blossom). Если вы успели забыть сцену с девушкой, подскажу — если идти от Красного Дракона в сторону храма, нужно свернуть направо, не дойдя до него шагов двадцать.

Приготовьтесь, здесь будет знатная драка со стрельбой. Учитывая узкие коридоры, советую пользоваться кувалдой, а не огнестрельным оружием. К слову — вооружение противников составляют пистолеты и пистолеты-пулеметы, ранее нам не встречавшиеся. Это я к тому, что вместо прохождения в stealth-режиме я рекомендую вырезать все население салона, дабы изрядно пополнить собственный арсенал.

С боем прорвавшись на второй этаж, найдите ключ в одной из комнат (справа от запертой двери). Открывайте дверь и забирайте девушку, после чего спускайтесь и спешите к Вонгу Хо— отчитаться об успехе операции.

Визит к Зяо

В благодарность Вонг советует отправиться к Зяо (Zhao), которого можно найти на складе его имени (Zhao's). Зяо — тот самый человек, который звонил на мобильный: с его связями он наверняка знает не только о пропавших девочках. Только не перепутайте склад с магазином целебных трав прямо напротив Красного Дракона: для европейца их названия выглядят весьма схоже. Искомое здание находится напротив Fu Syndicate, точное местоположение вы можете посмотреть на карте.

Зяо выглядит встревоженным. Оно и понятно — как только он успевает дать наводку на "Стекляшку" (Glaze), где, по идее, можно найти Джонни, на склад врываются мафиози. Не знаю, можно ли их победить и спасти жизнь Зяо — лично у меня не получилось. Проверенный вариант выживания: как только начнется стрельба, присядьте в дальнем углу, чтобы вас не заметили. Потом выскакивайте через дальнее от двери окно, огибайте зал по ящикам и выходите.

ЭТО ВАЖНО: советую дождаться, пока гангстеры застрелят господина Зяо. Его пистолет — вещь весьма ценная и не менее убойная.

Хвост дракона

Отдышитесь и идите проведать Джонни. Его заведение располагается в проходе за Цветком Лотоса, а для открывания замка подходит код 725, которым Зяо поделился перед смертью.

Сам Джонни сидит на втором этаже, в кабинете за двойной дверью. Но охрана не пустит вас на лестницу без боя: советую ввести первого охранника в транс, подняться и крадучись обойти зал, следуя за другим охранником. Начинать перестрелку здесь неразумно: вы потратите больше патронов, чем сможете раздобыть.

Джонни в кабинете не один, точнее — не совсем один: компанию вам составляет мистер Фу, ухмыляющийся с телеэкрана на стене. *"Джонни, ну что же ты, стреляй!"*, советует он с издевкой в голосе. Первый же выстрел заставляет мелкого гангстера наложить в штаны: пуля проходит насквозь через брюшную полость, но вампир и есть вампир: ему хоть бы хны. Не дав ему опомниться, расправляйтесь с горе-стрелком (лучше всего, на мой взгляд, будет напиться его крови).

Тут тишину снова нарушает мистер Фу. Ему с самого начала стало ясно, на кого нарвался Джонни: помимо обычной видеокамеры помещение набито датчиками тепла, которые зафиксировали комнатную температуру нашего тела. Вы ведь помните, что тело вампира не живет биологически? Ну так вот, мистер Фу очень заинтересовался и предлагает встретиться, чтобы обсудить условия освобождения Барбаруса.

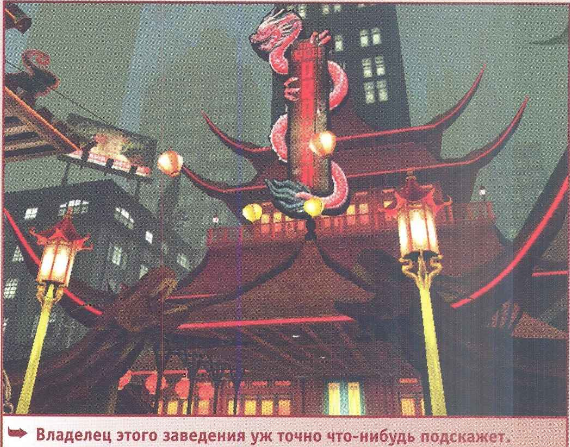
Выйти из здания настолько же тихо не получится. Рекомендую выманить на себя охранника с катаной (это ведь лучше, чем покупать ее в магазине?), расправиться с ним, потом перепрыгивать через перила и бежать налево, к двери.

Экспериментатор

Место встречи — огромное здание, украшенное вывеской "Fu Syndicate". Заходите в дальнюю левую комнату, которая поначалу кажется пустой. Но не стоит вам пытаться выйти, как двери захлопываются, а пол поднимается, перенося вас в изолированную комнату.

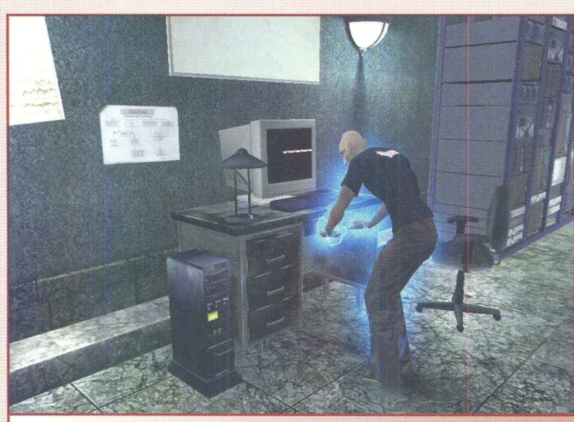
Теперь все ясно. Господин Фу в свободное от работы время увлекается исследованием вампиров, пытаясь найти способ эффективной борьбы с ними. Сами того не желая, мы принимаем участие в смертельном эксперименте, цель которого — проверить воздействие на тело вампира самых разных травмирующих факторов.

- Первая комната. Оказывается, ультрафиолетовое излучение абсолютно безвредно для вампира. Равно как и ядовитый газ: ведь тело, мертвое с физиологической точки зрения, не нуждается в дыхании.
- Вторая комната. Мощные лазерные лучи уже вполне могут навредить. Пробирайтесь к противоположной стороне комнаты. Прыгать и пригибаться не нужно, достаточно лишь выбирать момент, когда очередной движущийся лазер пойдет обратно, — при этом луч ненадолго выключается.
- Третья комната. Вращающиеся лезвия не уничтожаются сами по себе, поэтому придется разбить три щитка за решетками. Лучше всего расстрелять их из пистолета, но можно разбить решетки оружием ближнего боя и покончить со щитками вручную, если хотите сэкономить патроны.
- Четвертая комната. Сначала мистер Фу проверит справедливость суеверия о распятье. В ходе операции "Хелсинг" тип в защитном костюме будет тупо взирать на нас, размахивая нелепым крестом. Когда надоест смотреть — убейте его. Следующим испытанием будет спецназ, вооруженный дробовиками. Порция дроби, как вы помните, —это уже реальная проблема. Оптимальный вариант ее решения — прятаться и отстреливаться, а потом вооружиться катаной и подняться: так можно будет сэкономить патроны и перекусить.
- Пятая комната. Не входите в нее, пока не выведете из строя электроды на потолке. Для этих целей прекрасно годится дробовик, тем более что после предыдущей комнаты проблем с патронами быть не должно.
- Шестая комната. Вот она — ошибка Фу. Баллоны огнеметов не защищены бронированным корпусом, поэтому взрываются от первого выстрела. Взрыв разбивает стекло, через которое теперь нетрудно выбраться на свободу.



Владелец этого заведения уж точно что-нибудь подскажет.





Системное предупреждение: вы действительно хотите удалить секретные файлы?



Если верить иллюстрациям, то владелец саркофага — Каин, первый вампир на земле.

Убивайте охрану, выходите на балкон и расправляйтесь с незадачливым исследователем. Лучше всего для этого подходит холодное оружие вроде катаны. Отбирайте у покойника ключ, спускайтесь и освобождайте Барбаруса.

Финальная зачистка

Только что вызволенный пленник не изменяет агентурным традициям, то есть в первую очередь думает о деле. Нельзя допустить, чтобы данные исследований вампиров стали доступны широкой общественности. Следовательно, нужно найти компьютер, где покойный хранил результаты своих предыдущих экспериментов, и удалить опасные данные.

Выходите в холл через двойные двери и убивайте охрану. В принципе, вы можете не уделять им особого внимания: Барбарус — прекрасный боец и отлично справляется без посторонней помощи. В одной из комнат — ценная книга, повышающая навыки, в другой — компьютер. Разжившись ключом, отпирайте дверь компьютерной комнаты и открывайте следующую дверь командой “open” в группе “door control”. За открывшейся дверью — компьютер, позволяющий удалить секретные данные о сверхъестественных существах: команда “purge”.

Выходите из здания через одну из двойных дверей и снимайте трубку звонящего телефона. Звонит Гарри: он доволен и готов отплатить услугой за услугу, сообщив местоположение Саркофага. История продолжается.

Обед по-итальянски

Как стало известно от расщедрившегося Гарри, саркофаг хранится в особняке Джованни, куда вас довезет любимая желтая машина с шашечками.

Проникнуть в здание не так-то просто: есть масса путей, но все они сопряжены с некоторыми трудностями. Например:

- отвлечь и убить подъехавших гостей, чтобы отобрать у них приглашение;
- разговориться с гостями и убедить их, что приглашение им не нужно;
- убить охранника, а дверь открыть отмычкой;
- полакомиться охранником (при этом остальная охрана во дворе не прибежит на звуки боя), а замок взломать;
- заморочить голову охраннику, убедив его вас пропустить;
- обойти здание, разобраться с охраной и зайти с черного хода.

Но учтите: если вы пробьетесь внутрь с боем, то вся внутренняя погром-команда будет наготове, а прочие гости разбегутся.

Итак, если вы не устроили стрельбы, в зале будут находиться три полезных человека: Мира, Крис и Адам. Поговорив и выведав все секреты, вы можете получить дополнительный опыт, “заложив” кому-нибудь из них двух других. Хоть это и не связано с нашей основной задачей, лишний опыт еще никому не вредил.

А теперь — продолжим миссию. Из центрального зала идите направо, дальше будет еще одна дверь. Найдите библиотеку, где на одной из стен висит декоративный меч. Потянув за него, вы откроете потайной ход за одним из шкафов — спускайтесь.

ЭТО ВАЖНО: если ваших навыков взлома не хватит для открывания второй двери, в главном зале поговорите с Надей. Предложите ей найти уединенное место для вас двоих, и она сама откроет двери.

Первое же секретное помещение напоминает гибрид кухни, библиотеки и секционного зала. Спускайтесь дальше: или через дверь, или встав на стол и дернув рычаг. Перед этим обязательно подберите Книгу Джованни — это второй из предметов, которые искала вампирша Пиша.

Внизу убейте всех зомби. Это нетрудно в силу их медлительности и остроты вашей катаны. Дверь в дальнем конце зала не открывается, зато разлетается в щепки от удара услужливого зомби. В одной из гробниц вы найдете мелкий амулет. Проходите в следующую дверь, спускайтесь и поворачивайте направо. Спрыгнув в провал, бегите в дальний его конец, открывайте потайную дверь и взбирайтесь по лестнице, после чего продолжайте путь вниз как ни в чем не бывало.

Пройдя через несколько автоматических дверей, сверните в сторону, как только представится такая возможность. Обходите по кругу кольцевой коридор, пока не найдете единственную открытую дверь. Теперь уже рукой подать до саркофага, который охраняют двое крепких ребят: Братец-Коготь и Братец-Тесак.

Во время боя с братьями советую как можно скорее расправиться с когтистым братцем — он слабее, а иметь дело с одним противником гораздо легче, чем с двумя.

❖ ❖ ❖

Наконец-то закончилась эта, самая длинная за всю игру, история с Саркофагом. Одновременно с ней мы выполнили задание для вампирши. Поговорив с Лакруа, обязательно сходите к ней в госпиталь, чтобы обменять два ненужных предмета на два полезных амулета.

Теперь осталась самая малость: открыть саркофаг. Это не так просто, как кажется, а специалистов по древним заколдованным саркофагам в мире — раз, два, и обчелся. Один из них — тот самый, который как раз и курировал исследование Саркофага из Анкары, — явно мог бы помочь. Но не так давно его похитили фанатики из общества Леопольда (что-то вроде современной инквизиции), дабы его знания не попали в плохие руки.

ОБЩЕСТВО ЗАЩИТЫ ПРОФЕССОРОВ

Скоро мы с вами переплюнем Чипа и Дейла по количеству успешных актов спасения, если можно так выразиться. На очереди — профессор. Разузнав у Беккета все то, чего не знал или не пожелал сообщить Принц, берите такси и езжайте по назначению — локация Society of Leopold. Перед поездкой очень рекомендую закупить более мощного огнестрельного оружия, так как сопротивление не обещает быть символическим.

Первый кордон охраны можно преодолеть одним марш-броском до двери, но там все равно придется лицом к лицу столкнуться с превосходящим противником. Преимущественно это крепкие ребята, вооруженные ножами, пистолетами, дробовиками, пулеметами и винтовками — тот еще комплект, смею вас уверить.

Расправившись с первой порцией враждебного элемента, отключите лазерные лучи с помощью портативного компьютера. Подняв одиноко лежащую книгу, поднимайтесь наверх и ищите ключ от внутреннего помещения. Там же валяется еще один прекрасный образец неканонического литературного творчества — апокриф “Вампиры”. Вооружившись ключом, спускайтесь в винный погреб, в дальней комнате выдвигайте бочку и ныряйте в образовавшуюся нишу, ведущую вниз.

Возле первой же развилки можно свернуть налево, чтобы получить дополнительное очко гуманности, напоив кровью некоего Эша (Ash). Если вам не хватит навыка взлома, возвращайтесь на основное направление (правая ветка развилки) и истребляйте охранников — у одного из них обязательно будет ключ от камеры.

НА ЗАМЕТКУ: здешние склады изобилуют патронами и снарядами. Увы, снаряды нам заряжать некуда, зато меткий выстрел по ящику может привести охрану в замешательство.

Покончив с бедолагой или плюнув на него, продолжайте путь по правой ветке тоннеля. Идите прямо, проходите через прибрежные склады и добирайтесь до двери, за которой поджи-

дает фанатичный охотник — Грюнфельд Бах (Grunfeld Bach). Его боевой арсенал восхищает: гранаты, винтовка, меч... Ему бы еще мозги вправить, точнее, вытрясти оттуда несколько мракобесных идей о благодати господней — ему бы вообще цены не было. А так — придется убить.

Сразу скажу, бой это весьма непростой. С дальней дистанции вы находитесь приблизительно в равных условиях, а от рукопашной он уходит, как только получает несколько ударов катаной. Однако я предпочитал именно ближний бой, хотя это и требует длительной беготни.

Когда служитель культа наконец испустит свой святой дух, поднимайтесь по лестнице в камеру, где содержат профессора Йохансена. Расспросите обо всем, что требуется знать вампиру в таких обстоятельствах, а потом действуйте на свое усмотрение. Можете убить бедолагу, а можете и оставить в покое — все равно он погибнет меньше чем через минуту.

Откуда такая цифра? Все просто. Недобитый борец с вампирами встретит вас у выхода. Драться он уже не способен, но у него в руках (ой, мама!) — дистанционный пульт управления какой-то зверской бомбой. С момента, когда он нажмет кнопку, у вас будет не больше минуты, чтобы покинуть подземелье, а щуплый профессор за вами не угонится.

Бегите назад, пока не вернетесь к озеру с лодкой. Поднимайтесь на мостик и... не прыгайте в лодку!

ЭТО БАГ: в большинстве версий игры в этом месте происходит "вылет". Советую обязательно сохраниться перед тем, как спускаться в лодку. Если игра вылетает, проделайте следующее: запустите игру с параметром "-console", загрузите сцену с лодкой, вызовите панель отладочных команд клавишей "~" и наберите *changelevel2 la_hub_1 taxi_landmark*

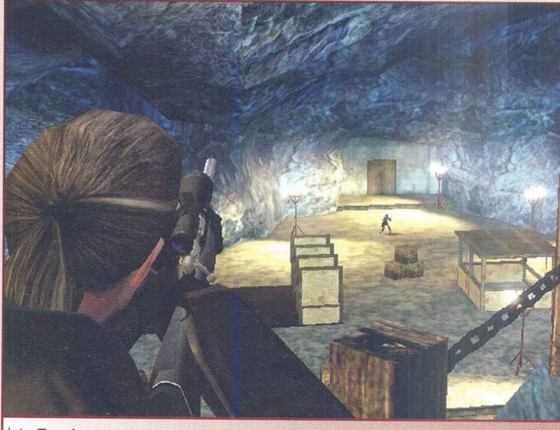
НА КОМПАКТЕ: официальный патч версии 1.2, исправляющий этот "вылет", а также многие другие ошибки.

РЕЗНЯ В ОТЕЛЕ

Как только такси высадит вас возле башни Лакруа, вы сразу заметите, что что-то здесь не так. И груда хлама перед парадным входом, и полицейская машина — все это говорит о том, что за время вашего отсутствия здесь что-то произошло.

И правда. Принц вне себя от ярости. Вампиры Саббата окончательно обнаглели и позволили себе попробовать взять штурмом святая святых — цитадель Лакруа. Разумеется, Принц на пару со штатным палачом конторы не оставили от уродов и мокрого места, но факт! Это же просто неописуемая дерзость!

Да и в целом Саббат в последнее время проявляет невиданную активность и энергично захватывает все новые территории. Как стало известно, они оккупировали отель Холлоубрук, сделав его своей перевалочной базой. Так близко они еще никогда не подбирались: надо бы преподать им достойный урок.



Профессия: охотник за вампирами.

Выслушав инструкции, отправляйтесь к отелю. Все двери там закрыты, но на заднем дворе можно найти странный рычаг, чудесным образом переносящий внутрь любого вампира, который решится подергать за него. И вот мы в здании...

Это сугубо боевая миссия, причем, на мой взгляд, одна из самых опасных в игре. Множество узких коридоров кишат вооруженными вампирами, активно использующими врожденные способности. У вас будет возможность почувствовать на себе и вампирическое присутствие, и доминирование, словом — все, что раньше вы с удовольствием применяли сами.

НА ЗАМЕТКУ: в некоторых комнатах стоят парализованные люди — видимо, вампирская братия запасала продовольствие на черный день. Потрепав здоровье в серии стычек, улучите минутку, чтобы перекусить и собраться с мыслями.

Стратегически ваш путь выглядит так: вниз, вниз и еще раз вниз. Идите навстречу вампирам и упырям, разбивающим стены, а при первой возможности — спускайтесь.

Квинтэссенция неприятной переделки ждет вас в просторной комнате, где обитают телепортирующиеся вампиры, вооруженные дробовиками. Здоровья у них хоть отбавляй, стреляют эти твари тоже недурно, а просто проигнорировать их и пойти дальше не получится. Остается молиться, сохранять игру и штудировать словарь инвективной лексики (чем, к слову, и занимался ваш покорный слуга, проходя этот эпизод).

В следующей комнате происходит нечто совершенно непотребное. Что, спрашивается, делает моя личная девушка-упырь в окружении всей этой мрази? Ага, ясно — играет роль жертвы. Они сделали большую ошибку, убив ее. Всех положу, выродки!

НА ЗАМЕТКУ: если вы хотите сохранить жизнь вашему хрупкому творению, поговорите с ней и отпустите на все четыре стороны, прежде чем отправляться на эту миссию. В противном случае она непременно погибнет.

Не каждый день у вампира случается такое событие, как смерть любимого упыря. Вооружившись резонной в таких случаях яростью, идите напролом и крушите всех, кто остался в живых. Так, в следующей комнате своей участи ожидает опытный вампир Саббата, умеющий воспламенять взглядом. Советую не бояться огней на лестнице: лучше проскочить через них и разрубить негодяя мечом, чем устраивать стрельбу по движущейся мишени.

Самый ответственный, хотя и не самый сложный бой ожидается в следующем зале — недобитый лидер Саббата (Андрей, помните такого?) снова нарывается на неприятности. В качестве оружия можете подобрать факел, хотя и меч для наших целей вполне подойдет. Учиняйте расправу, и... разумеется, опять к Принцу.

ВРАГ МОЕГО ВРАГА

Как только вы покидаете убежище Саббата, минуту назад превращенное в фамильный склеп, прямо перед вами возникает Минг Ксяо (Ming Xiao) — предводительница восточной ветви вампиров. Ее тоже интересует саркофаг, впрочем, кто бы сомневался. Ситуация получается патовой — у них ключ, у Принца — саркофаг, но ведь никто не хочет делиться.

И тут с ней происходит странная метаморфоза. Щелк! И перед нами уже стоит Нинес, предводитель Анархов. Снова щелк! Девушка с раскосыми глазами. Бесовщина какая-то. По всей видимости, девочка владеет даром трансформации, что позволило ей в свое время пару раз сменить облик, чтобы надежно перессорить друг с другом два сильных клана. Непонятно только, зачем она выдала себя этой пижонской показухой.

САББАТ



Увы, идею Маскарада разделяют далеко не все вампиры. Одна из очень влиятельных сект — Саббат, возглавляемая Андреем — действует строго вразрез с Маскарадом, что вредит как им самим, так и остальным вампирам, населяющим землю.

Причина, по всей вероятности, кроется в том, что вампиры Саббата искренне верят в предания об Апокалипсисе. Согласно апокрифу, не за горами Судный День, когда все живое будет стерто с лица Земли. Среди признаков, говорящих о близости конца света, в текстах упоминается, в частности, восстание Древнего из могилы, а также приход вампиров с "низшей" кровью.

Перипетии с саркофагом из Анкары были восприняты саббатами, как начало финального отсчета перед гибелью мира. Низшая кровь, текущая в жилах слабых вампиров, уже давно заполнила ночные улицы города. Какой смысл в любых предосторожностях, когда завтра-послезавтра уже ничто не будет иметь значения?

Саббаты и ранее были известны своей жестокостью, несдержанностью и буйными вампирскими оргиями. Но в период, приходящийся на основные события игры, бесчинство секты достигло апогея, перейдя все допустимые пределы. По этой причине единственным способом спасти Маскарад стало тотальное истребление саббатов.

Среди прочих черт, присущих этой секте: слепая вера в Каина — прародителя всех вампиров, жесткая внутренняя организация и фанатичная преданность лидеру. По приказу Андрея они готовы пожертвовать жизнью, не мешкая ни секунды.





Застрял? Это все потому, что *кто-то* слишком много ест!

Погрузившись в эти размышления, идем к Лакруа и делимся мыслями. Тот складывает два плюс два, получает, вероятно, около пятнадцати и отправляет вас налаживать союз с Анархами, чтобы объединиться перед лицом общей китайской угрозы.

По пути в бар Последний Патрон из-за угла неожиданно появляется очень взволнованный Беккет. И хотя он по-прежнему не верит в сказки про Апокалипсис и какую-то особую роль саркофага в контексте оного, но теперь он категорически не советует открывать его. Почему, остается загадкой. Бросив напоследок, что, возможно, мы уже не увидимся, историк скрывается в темном переулке. Что ни говори, события приобретают все более интересный оборот.

В баре Нинеса, разумеется, нет. Где он, подскажет эксцентричная девушка на первом этаже, но не спешите сразу отправляться туда. Открою небольшой секрет: обратно дороги уже не будет. Если у вас остались незавершенные дела в любой части города, советую с чистой совестью отложить поездку в Griffin Park на неопределенное время и выполнить все побочные задания. И еще: впереди вас ждут только драки, поэтому вложите все полученные очки опыта в боевые навыки.

❖ ❖ ❖

Добро пожаловать на станцию "Точка невозвращения"! Садитесь в такси и езжайте прямиком в парк, где, со слов девушки из бара, прячется Нинес. Забирайтесь в кабинку канатной дороги, поплотнее закрывайте двери и... понеслась.

Да, свободолюбивый лидер действительно здесь. Но разговор внезапно прерывается сначала искрами приближающегося пожара, а потом и вовсе непотребным зрелищем.

■ **ЭТО ВАЖНО:** если вам говорили, что оборотень — это человек, умеющий превращаться в волка, забудьте немедленно. Оборотень — это здоровенная бандура, не убиваемая никаким вампирским оружием, зато люто ненавидящая вампиров.

Мы в ловушке. Кто-то подстроил лесной пожар и, что хуже, навел нас на след оборотня. А ближайшая вагонетка обратно в парк может быть пущена не раньше чем через несколько минут — обратите внимание на таймер вверху экрана. До этих пор придется тем или иным образом избежать смерти, улепетывая со всех ног от двуногого волка в два человеческих роста. Спрячьте оружие: ничто из того, что есть в вашем арсенале, не оставит на шкуре монстра ни единой царапины.

Однако способ убить его все же есть: надо прищемить ему хвост. Для начала сходите (вернее — пробегитесь бодрой рысцой) к небольшой будочке с рубильником: он включает электричество в здании обсерватории. Теперь заходите внутрь здания, бегите к телескопу, поднимайтесь по лестнице и открывайте крышу вторым рубильником. Осталось добиться того, чтобы оборотень оказался снаружи здания. Выманите его или же спуститесь, сделайте круг и вбегите через открытую щель крыши, поднявшись по лестнице. Как только тварь сунется в узкий проем — дергайте рубильник еще раз. Хвост — не хвост, но что-то мы ему точно придавили, получив за это дополнительную порцию опыта.

КРОВАВАЯ ОХОТА

Думаете, неприятности на этом закончились? А черта с два — они только начинаются. Оказывается, что инцидент в Грифинском Парке — дело рук Принца Лакруа. Лидер Камарильи заподозрил вас в измене и решил таким образом устранить сразу двух неугодных персон: предателя в собственных рядах и сильного руководителя из враждебной группировки. Впрочем, это всего лишь одна из гипотез. Факты же, которые поведал Джек (наш первый инструктор), заключается в том, что на нас объявлена кровавая охота.

■ **НА ЗАМЕТКУ:** кровавая охота — это охота на вампира, происходящая при участии всех прочих вампиров клана. Когда лидер признает кого-то неугодным или опасным для общего дела, остальные вынуждены подчиниться и приложить все усилия, чтобы отыскать и убить провинившегося.

Выход один — бежать. Начинаем мы из своей первой комнаты в Санта Монике. Нужно пробраться на вторую улицу и во что бы то ни стало сесть в такси. Городские кварталы опустели — тем не видно ни одного прохожего. Вернее — ни одного *живого* прохожего, зато повсюду рыщут разношерстные вампиры, выслеживающие добычу. Это ж надо было так насолить Принцу, чтобы ради вашей смерти он плюнул даже на Маскарад!

Вступать в перестрелку я откровенно не советую — убьют. В лучшем случае вы потратите массу патронов и пакетов крови, что тоже не есть хорошо. Идеальный вариант — передвигаться короткими перебежками, ни разу не поднимаясь в полный рост. Вот, наконец, заветная машинка с шашечками. Куда ехать? Подальше отсюда!

БЕСЕДА В ТАКСИ

Зная вредный характер ведущих разработчиков из Troika Games, было бы наивно ожидать в игре линейного сюжета и одной концовки. Разумеется, вариантов окончания — целый букет, но выбор финала происходит именно в такси.

Меня по сей день занимает вопрос — кто же этот загадочный субъект за рулем? Мера его осведомленности говорит о том, что он, без всякого сомнения, вампир. И явно не последнего десятка, иначе бы не знал большинства нюансов взаимоотношений между кланами и внутренних интриг. Если Джек, то откуда такая беспристрастность — ведь его политическая ориентация вполне очевидна? Если Беккет, то зачем он ввязался в историю, которая, вообще говоря, трогает его только с естественнонаучной точки зрения? В общем, если вы цените детективы со сложным сюжетом, попробуйте разобраться и ответить на этот вопрос.

Как бы там ни было, сейчас надо выбрать один из пяти вариантов будущей судьбы. Кому же вы в итоге доверяете:

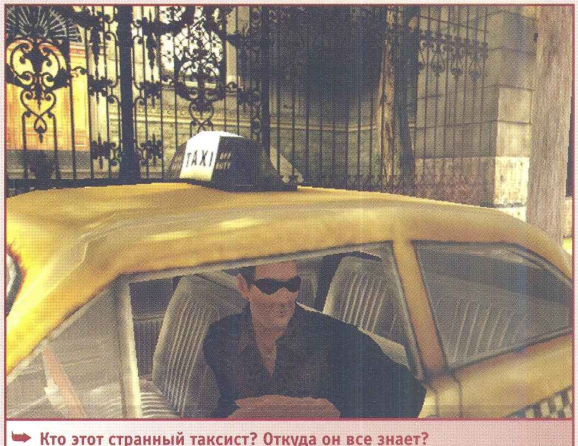
❖ Принцу Лакруа. В этом случае вам следует поехать прямиком в Башню, чтобы прояснить возникшее недоразумение. Ведь Принц когда-то спас вас от неминуемой казни, чем заслужил благодарность до скончания мира.

❖ Анархам. Раз так, то отправляйтесь на аудиенцию к лидеру анархической организации, осознав, что Лакруа вас предал. Тут-то вы и узнаете, что Нинес жив, да еще и записал на свой счет убийство оборотня.

❖ Китайскому клану. Логика проста. Анархи, судя по всему, остались без лидера, а глава Камарильи уверенно ведет эту прогнившую организацию к окончательному краху. Единственная группа, где еще сохранился порядок, — это китайские вампиры Минг Ксяо.

❖ Камарильи. Тоже не исключено. Пусть Принц — зарвавшийся тиран, упоенный властью — умудрился ввязаться во все возможные войны, но ведь он — не вся организация! Достаточно лишь свергнуть диктатора и восстановить порядок.

❖ Себе. У вампира нет друзей. Все, кто до сих пор встречался нам в пути, преследовали только свои интересы и с радостью готовы пустить нас "в расход". Пора вспомнить и о наших интересах.



Кто этот странный таксист? Откуда он все знает?

ГДЕ РАЗДОБЫТЬ ДЕНЕГ?



Финансы — не такой уж праздный вопрос, если вдуматься. Поначалу их можно потратить только на гадалку или "девочек", но позднее вам никуда не деться от закупки патронов и пакетов с хорошей кровью. На данный момент я нашел следующие способы заработка.

❖ Побочные задания. К примеру, можно выпросить у юноши на остановке небольшую сумму на такси, получить взятку от кассирши в кафе, обчистить благотворительную кассу, забрать кошелек Меркурио и так далее.

❖ Лакруа. В некоторых случаях вам удается убедить Принца, что за отлично проделанную работу или для успеха будущих предприятий просто необходимо поправить материальное положение лучшего агента.

❖ Торговля барахлом. Во многих миссиях вы находите кучу бесполезных предметов: часы, кольца, магнитолы, лекарства, наркотические препараты и еще массу вещей, не играющих роли в прохождении. Когда инвентарь переполнится, а навык торговли будет поднят до приличного уровня, продайте это барахло спекулянту.

❖ Торговля оружием. Очень интересный вариант. Постепенно в вашем арсенале скапливается много лишнего оружия, преимущественно — огнестрельного. Отберите одну-две самых надежных модели, а остальное сдайте скупщику. В ходе боевых миссий вы наверняка разживетесь трофеями — снова продайте их, освободив эти позиции. На определенной стадии имеет смысл регулярно избавляться от всех пистолетов, а пулеметы вообще сбывайте сразу же: в бою от них мало толку. Гуляя по китайским кварталам, советую продать катану, купив на замену крюк: вооруженные катанами враги — источник дорогих трофеев.

❖ Клубный бизнес. Станьте совладельцем клуба "Исповедь" — с этого момента заработок станет постоянным, останется лишь время от времени заходить за своей долей прибыли.

❖ Личный упырь. Напоив своей кровью девушку в госпитале, вы получите услужливого и преданного слугу. Заглядывайте к ней в номер: на определенной стадии она снабдит вас деньгами.

В зависимости от вашего выбора предстоит один или два серьезных штурма. Храня верность Принцу, вы пойдете похищать ключ из Золотого дворца, а связавшись с китайцами, будете добывать саркофаг из Башни. Во всех остальных случаях штурмовать и тех, и других. Решайте.

ЗОЛОТОЙ ДВОРЕЦ

Если вы идете на это задание по указке Принца — пусть он вложит в дело немного средств. Попросив финансовой помощи, вы получите порядка двух тысяч долларов: их должно хватить на закупку недостающего оружия и пакетов с кровью. Еще раз напомню: тратьте все очки опыта на совершенствование боевых навыков, так как практически никакие другие уже не понадобятся. В выборе между хорошим огнестрельным и хорошим холодным оружием выбирайте второе, хотя для решающей схватки неплохо приберечь огнемет. И последний совет: чем больше пакетов старшей крови вы сумеете запасти, тем лучше — здоровья понадобится просто неимоверное количество.

Двор и первый уровень здания не составляет труда — по крайней мере, с точки зрения выбора пути. А что касается охраны — тут я вам не советчик: все зависит от тактики ведения боя и скорости реакции. Дойдя до двери, запертой на засов, упритесь лицом в рукоять, как бы плохо это ни выглядело, и толкайте брус вправо. В зале с большим Буддой и каменными вазами пододвиньте по одной вазе на каждый квадрат: прямо перед статуей откроется лестница, ведущая вниз.

Внизу вы найдете зал с большим знаком "Дао" по центру. В соседних помещениях стоят статуэтки Кота, Журавля, Слона и Дракона — прихватите их с собой. Запомните, как выглядели тумбы, откуда вы брали фигурки: были ли там кольца, извилистые или прямые цилиндры, и так далее... Собрав все статуэтки и не попав под лезвия, вернитесь в круглый зал и установите их на точно такие же тумбы. Откроется портал, ведущий в Тронный Зал. Пришли...

После непродолжительной беседы на повышенных тонах Минг Ксяо превращается в гигантскую каракатицу, плюется слизью и бьет щупальцами. Бой не обещает быть коротким. Здоровья у заразы хоть отбавляй, а из отрубленных конечностей вскоре вырастают такие же каракатицы, если не пресекать процесс в зародыше.

■ СОВЕТ: сэкономьте все 300 зарядов огнемета до боя с Минг Ксяо. Для того, чтобы полностью изжарить китайскую бестию, его все равно не хватит, но как минимум половину жизни он снимет достаточно быстро.

Одержав победу, берите повисший в воздухе ключ к саркофагу и прыгайте в портал.

БАШНЯ ПРИНЦА

На мой взгляд, этот штурм гораздо проще, чем взятие Золотого дворца. Порекомендовав толстому охраннику бежать со всех ног, убивайте всех бойцов на первом этаже и идите к лифту. До самого верха он вас не довезет, а остановится между этажами. Что ж, придется продолжать своим ходом.

Путь достаточно прост, чтобы не нуждаться в описании с точностью до каждого поворота. Но если в Золотом дворце вы все время стремились углубиться под землю, то здесь, напротив, придется карабкаться вверх. Как только вы найдете лестницу, знайте: именно туда и надо отправиться.

Выйдя на крышу одного из нижних этажей, обратите внимание на вертикальную трубу в самом конце — она выделена голубыми искорками. Подавив сопротивление, подлезайте под отверстие и карабкайтесь по ней на следующий этаж.

Далее ожидается схватка с Лакруа. Он откровенно слаб, а по вооружению не может сравниться даже с охотником из общества Леопольда. Единственное, что может слегка подпортить кровь, — это остальные спецназовцы на этаже. Убейте их, прежде чем связываться с Принцем.

Поднимите уже знакомую нам взрывчатку — астролит. Установите ее в единственную открытую кабинку лифта и отправьте ее наверх, но сами, конечно же, в него не садитесь. Когда раздастся звук "Бабах!", звучащий в унисон с десятками обиженных воплей, вызовите лифт и поднимайтесь лично.

Действительно серьезный поединок ожидается дальше, когда на пути встанет Шериф, он же — штатный палач Камарильи. На первом этапе он предстает в своем обычном облике, с гигантским тесаком наперевес. Здесь главное — сразу разворачиваться, как только Шериф растает в воздухе: он всегда возникает за спиной. Как только вражеское здоровье подойдет к концу, произойдет неприятная метаморфоза — вампир превратится в гигантского грифона и выбросит вас на крышу, кишащую охраной.

Включив прожектор, ослепите "птичку". Пока она будет лежать и нервно вздрагивать, жгите тварь огнеметом. На крайний случай — на крыше есть и второй прожектор, а оставшееся здоровье, буде такое останется, снимается из винтовки в лучших традициях охоты на уток.

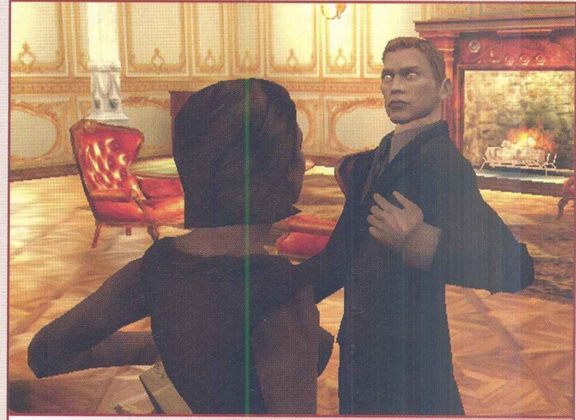
ВАМПИР В БОЛЬШОМ ГОРОДЕ

До тех пор, пока вы не дошли до "точки невозвращения", то есть — не отправились в Гриффинский парк, можете заработать дополнительные деньги, опыт и умения, ввязавшись в несколько историй в центре города. А именно:

ЗАГРОБНЫЕ ЗАБАВЫ

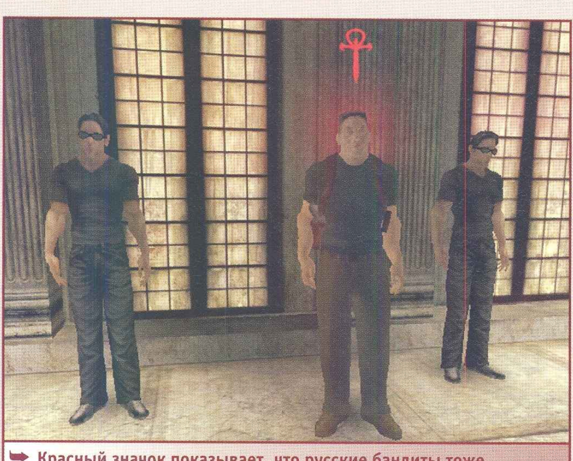
Проходя через кладбище, загляните в небольшую будочку — она на полпути от пролома до склепа. Там грустит охранник Ромеро. Правда, охранник из него не совсем обычный: вместо того, чтобы беречь кладбище от посягательств извне, он спасает город от посягательств с кладбища. А именно — день и ночь загоняет мертвецов обратно в могилы.

Причина грусти юноши предельно проста: сексуальная неудовлетворенность. Ну а чего еще ожидать от человека, коротающе-



➥ А теперь объясни мне с указкой: кто объявил "кровавую охоту"?





Красный значок показывает, что русские бандиты тоже годятся в пищу.

го ночи среди надгробий? Помочь ему можно двумя способами: или остаться посторожить кладбище, отстреливая нежить, пока он не вернется, или обеспечить ему девушку. Если вы выбрали второй путь, не спешите отправляться в город за проституткой (хотя это тоже вполне допустимый вариант). Если вам хватит навыка соблазнения, возможно, удастся удовлетворить бедолагу прямо на месте, не прибегая к помощи, так сказать, третьих лиц.

Среди вариантов награды — деньги, патроны, навык пулевой стрельбы.

АНГЕЛЬСКАЯ ЧУМА

В ходе беседы с регентом Штраусом, который оставлял вам записку на столе в первой комнате, затроньте тему чумы. Собственно, с этого и начнется задание, состоящее из двух частей.

Чумное веселье

Сходите в Последний Патрон и заведите разговор с боевой девицей в проходе. Она пожалуется, что в городе появился разносчик чумы. Начать его поиски она советует с упыря Пола, обитающего в отеле Скайлайн. Отправляйтесь на пятый этаж отеля. Прослушав сообщение на автоответчике, запомните код и поднимайтесь на этаж выше.

Общаясь с Анной, попробуйте узнать, откуда она могла заразиться. Если не удастся разговорить ее — не беда: в туалете лежит блокнот, куда дама скрупулезно вносила все свои встречи. Разобравшись с записями, загляните в отель Empire Arms, где малодушный служащий с радостью отдаст нужный ключ. Не отдаст — тоже не беда: свернув налево, вы быстро найдете комнату, где лежит такой же ключ.

Будущая жертва снимает четвертую комнату на пятом этаже. Казалось бы, что может быть проще... Убейте разносчицу заразы, заберите со стола полезную книгу и возвращайтесь к заказчице в Последний Патрон.

Чумное веселье продолжается

Оказывается, это еще не все — веселье продолжается. Для начала найдите бомжа, греющегося у горящей бочки неподалеку от клуба "Исповедь" (Confession Club). Бездомная гражданка направит вас к Биллу Консервной Банке, которого можно найти на аллее поблизости от бара Последний Патрон. Затем, следуя агентурной информации, пройдите еще пару шагов по аллее и спуститесь в канализацию. Отыскав ржавую дверцу, отпирайте замок и проходите. Свалившись вниз, найдите брата Канкера и, перекинувшись парой слов, убейте его с чистой совестью, подобрав флайер.

Открыв дверь рычагом, идите направо и спускайтесь. Спрыгнув, плывите, пока не найдете отверстие в потолке, через которое можно снова попасть в город. Самое время показать нашей дамочке флайер — а вдруг она что-нибудь подскажет?

Впрочем, мы и сами могли догадаться: этот значок мы уже видели неподалеку от библиотеки, где коротает дни регент Штраус. Заходите в дверь в самом конце улицы, представляйтесь стражнику за стеклом и поднимайтесь по лестнице, пока не встретите заразных зомби. Спустя несколько поворотов и провалов вы непременно выйдете к двойной двери, по ту сторону которой скрывается епископ Вик. Есть единственный способ раз и навсегда решить проблему с чумой: убить епископа.

В компенсацию затраченных усилий довольный регент предложит на выбор артефакт, увеличивающий длительность всех вампирских трюков, или же деньги. Рекомендую взять артефакт: вопрос с деньгами мы решим как-нибудь иначе.

БОЛТЛИВАЯ БАБА

Крупный негр по имени Скелтер, стоящий неподалеку от Нинеса в Последнем Патроне, обеспокоен отнюдь не чумой. Длинный язык одной не в меру разговорчивой леди с недавних пор начал представлять серьезную угрозу Маскараду. Ведя активный образ жизни в городских клубах, Патти (именно так зовут нашу ходячую проблему) треплется обо всем, что когда-либо попадало ей на глаза. Склетер был бы признателен любому, кто сумеет заставить ее замолчать.

Что ж, клубы так клубы. В ходе беседы с девушкой, которую вы без труда отыщете в клубе "Исповедь", упомяните, что ее приятель укатил в Сан Диего. Ведь если вы отправите ее на корм вампирше из госпиталя или же самолично прирежете за углом, то потеряете единичку гуманности.

ИСТОРИЯ ОДНОГО ЧЕМОДАНА

Вы помните толстяка Ларри — спекулянта, стоящего за белым фургончиком? Оказывается, у него тоже есть дело к молодому вампиру (вампирше), только он еще не догадывается, что именно вы ему и нужны. После того, как вы купите у него какое-нибудь оружие, попробуйте поговорить с ним снова.

Со слов Ларри, буквально через пару минут состоится сделка между двумя мафиозными кланами, в ходе которой будет произведен обмен дипломатами с неизвестным содержимым. Если вы сможете добыть один из них, толстяк будет просто счастлив. А если на него еще немного надавить — получите пожизненную скидку на все товары из его ассортимента.

Идти недалеко. Место встречи — подземная автостоянка в двух шагах от фургона Ларри. Обратите внимание на вентиляционные шахты и лестницы: по ним можно пробраться до цели абсолютно незаметно, что принесет больше опыта. Итак, нужно спуститься на четыре этажа вниз, похитить кейс и принести его Ларри.

Ценность этого задания не в деньгах и умениях: оно открывает дорогу для серии последующих заказов, которые последуют от Венеры (владелицы клуба "Исповедь") благодаря рекомендации толстого торговца.

РУССКАЯ МАФИЯ

Загляните в клуб "Исповедь". Упомянув в разговоре с владелицей, что именно вас имел в виду Ларри, вы получите первое задание. Суть в том, что русский мафиозный клан занимается рэкетом в этом районе, собирая регулярную дань. А с клубом ситуация и вовсе особая — Венера взяла на его открытие большую ссуду, и теперь гангстеры регулярно отбирают большую часть денег.

Вот и сейчас трое громил ждут своей доли в условленном месте. Если вы сходите и убедите их, что деньги они уже получили, или же попросту перебьете шайку, благодарность клубной барышни не будет знать границ. Искать бандитов стоит на ближайшей автостоянке за углом.

УБИТЬ БОРИСА

Убедившись в серьезности ваших намерений, Венера предлагает задачу посложнее — вообще избавиться от русской мафии. Лидер клана — Борис — живет в пентхаузе гостиницы Empire, время от времени склоняет владелицу клуба к неестественному сексу и тянет из нее последние деньги. Бизнес приходит в упадок, поэтому в обмен на смерть Бориса Венера предлагает вам статус совладельца "Исповеди".

Дело за малым: взяв у девушки ключ, подняться на шестой этаж гостиницы Empire, обойти охрану и застрелить Бориса. Когда вы вернетесь к Венере, она честно рассчитается и посоветует раз в пару дней заходить за своей долей прибыли заведения.

■ **ЭТО ИНТЕРЕСНО:** если вместо того, чтобы убивать Бориса и его телохранителя Диму, вы разговоритесь с бандитом, то сможете переметнуться на другую сторону и получить контракт на убийство Венеры. Подумайте, что для вас ценнее — большая сумма денег сразу или регулярный доход время от времени.

ЛКИ

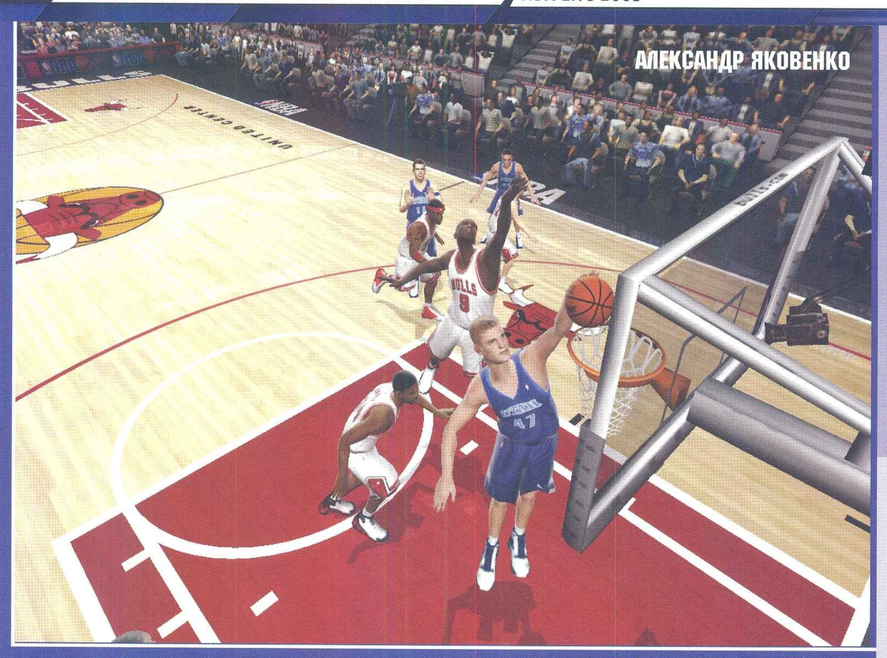
НЕМНОГО О ГРУСТНОМ



Весьма вероятно, что "Vampire: The Masquerade — Bloodlines" — последняя игра, которой порадует нас Troika Games. Генеральный директор компании Леонард Боярски (Leonard Boyarsky) заявил, что в "Тройке" ожидаются радикальные перемены, подробности которых пока не разглашаются. Интернет полнится слухами, что фирма уже закрылась и распустила сотрудников, за исключением менеджера и трех учредителей. Однако на момент написания статьи официального подтверждения этой информации не последовало.

От лица редакции ЛКИ, единодушно болеющей за "Тройку", я выражаю надежду на стабилизацию атмосферы в команде и желаю ей положительного баланса на всех счетах. Те, кто пишут Игры, которые не стыдно писать с большой буквы, достойны жить и творить!





АЛЕКСАНДР ЯКОВЕНКО

ЖАНР
спортивный симулятор
СОЗДАТЕЛИ
Electronic Arts
НА ЧТО ПОХОЖЕ
NBA Live 2004
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
PIII-700 MHz, 256MB, 3D video 32MB
МУЛЬТИПЛЕЕР
локальная сеть, интернет, прямое соединение
СКОЛЬКО ДИСКОВ
2 CD
САЙТ ИГРЫ
www.easports.com/games/nbalive2005

Рейтинг



NBA Live 2005

Разработчики спортивных симуляторов всегда были в трудном положении. Не каждый день обыватель получает возможность взять в руки штурвал истребителя или потренироваться в стрельбе из снайперской винтовки, но с баскетболом таких проблем не возникает. Мяч куда приятнее на ощупь, чем клавиатура, а солнце ярче монитора... У спортивных симуляторов нет будущего? Как бы не так!

Баскетбол — не просто беготня с мячом, это — шоу, цирковое представление, драматический театр и интрига одновременно. **NBA Live 2005** — не просто слежка за оранжевым шаром, а вовлеченность в процесс и иллюзия присутствия.

Такой эффект обеспечивают детали: графика, невероятно правдоподобная динамика игроков, великолепный комментарий, многочисленные повторы. Десяток клавиш позволяет демонстрировать чудеса акробатики, вызывающие у гимнастов острое чувство неполноценности. Зрители, как и в большинстве аналогичных игр, не блистают разнообразием лиц, манер и смыслов жизни, зато игра получилась не слишком требовательной к системным ресурсам.

Не обошлось без недостатков: дух приставок без устали витает над **NBA Live 2005**. Интерфейс иногда шокирует владельца персонального компьютера своей нефункциональностью. Программисты явно вошли в долю с разработчиками игровых устройств, так что без геймпада часть очарования теряется. Впрочем, привыкнуть к клавиатурному управлению удается достаточно быстро.

Как водится, очередной раз исправлены ошибки и недоработки прошлогодней версии, графика приподнята на новый уровень (временами просто поражающий воображение), добавлено несколько новых режимов. Когда через месяцы симфоний на клавишах обычная игра все-таки надоедает, удивленному почитателю баскетбола открываются новые режимы, наконец-то «вылизанные» до приятного состояния.

Такая долгоиграбельность обеспечивается многослойностью «баскетбольного пирога». За именем **NBA Live 2005** скрываются симуляторы сразу трех разных жанров: баскетбольного действия, тренера и менеджера. Конечно, разрываться между ними совсем не обязательно: можно выбрать любимый и сконцентрироваться на нем. С другой стороны, только полный состав гарантирует максимальное удовлетворение. Игра иногда наводит на мысли о трехголовом драконе, у которого каждая голова — ас в своей области, будь то поэзии или программировании. Поэтому последуем принципам раздельного питания и будем знакомиться с «Горынычем» по мере поступления голов.

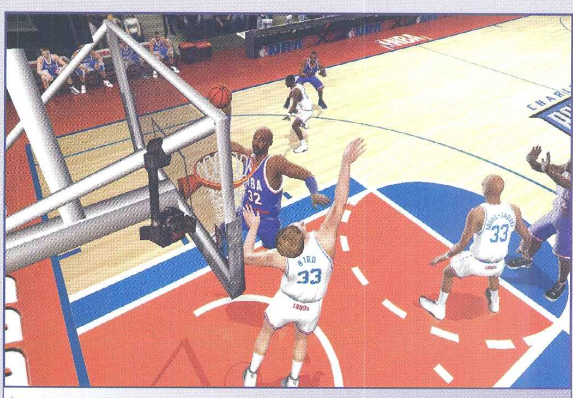
ACTION

Разработчики решили не запутывать игрока лишний раз: верхний пункт меню **Play now** позволит начать игру, не отвлекаясь на изучение правил, подбор игроков и другую подобную чепуху. Мяч в руки — и вперед, к победе!

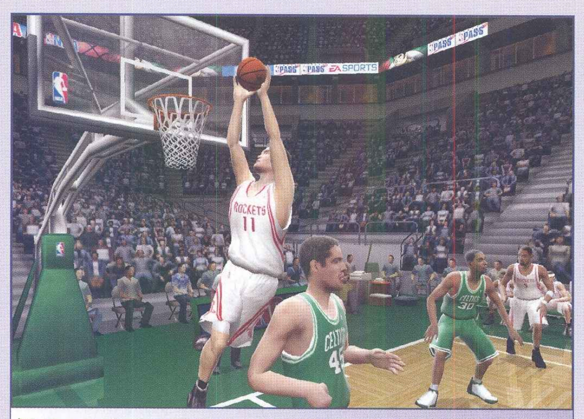
Кроме обычного матча, есть возможность игры один на один: **Game modes → 1 on 1**. Кто сильнее: Шакил или Яо Мин? Ответ мы получим только после дуэли. Игра один на один полезна еще и для тренировки: когда рассчитываешь только на себя, обучение идет быстрее. Если вы не уверены в своих силах, перед игрой потренируйтесь: для этого в

ГОРЯЧИЕ КЛАВИШИ

Клавиша	Нападение	Защита
X	Пас	Переключить игрока на ближайшего
D	Бросок	Пропустить
S	Бросить в направлении корзины, слем-данк	Отобрать
A	Набросить на корзину	Пропустить
E	Дриблинг, прыжок	Блокировать бросок
C	Защитить мяч	Не пускать к кольцу
R	Бросить мяч в щит	
Левый Control	Дальний пас	Переключить игрока
Пробел	Обманные движения	
q	Тайм-аут	
Левый Shift	Режим бега	
Escape	Меню	



Шакил О'Нил против Ларри Берда: ради таких моментов и существуют компьютерные игры.



Быстрый пас на кольцо — защитники и моргнуть не успели.

основном меню есть специальная площадка — **Game modes → individual practice**.

Чтобы не отвлекаться на замены, не включайте режим усталости: ваши подопечные будут бегать бесконечно (**In-game settings → stamina bar**). В конце концов, во дворе играют без замен! Для гурманов глубокого погружения введен режим одного игрока: в этом случае вы будете играть только за кумира. Увлекательность такой игры сомнительна — большей частью придется следить за действиями компьютера. Впрочем, этот вариант можно порекомендовать баскетболистам для виртуальных тренировок. Устанавливается режим прямо во время матча: **Select controller → Player lock**. Не отходя от мяча, пытливый пользователь может поэкспериментировать с настройками: меню дает достаточный простор шаловливым рукам. Пункт **Stats central** показывает всевозможную статистику по игре, карту успешных и провальных бросков, прогресс второстепенных задач. Пункт **Playbook** позволяет настроить тактику команды, а пункт **Rules** — особенности трактовки правил. **Preferences** управляет звуковыми настройками и повторами, а **Gameplay settings** — различными аспектами самого действия.

АТАКА

Основа действия — пас. Пасы бывают обычные и на дальние дистанции, причем противник успешно перехватывает и те, и другие. Для пасов особой премудрости не нужно — пусть их делают те, кто умеет. Доверять сложный пас центровым — значит отдать мяч сопернику без борьбы.

Дальние пасы начинают все быстрые атаки. Защитники часто не успевают за скоростными передачами, и игроки бросают мяч без помех. Заканчивать такие атаки можно и эффектно — из-под кольца, и эффективно — трехочковым броском. Расставаясь с мячом, следите, чтобы вы не были заблокированы. Кроме того, не забывайте: на действия влияет и длительность нажатия клавиши.

Профессионализм игрока **NBA Live 2005** состоит в том, чтобы максимально использовать способности владеющего мячом игрока. Центровые — не самые подходящие кандидаты для дальних бросков, а легкие защитники не слишком полезны под щитом.

Существует несколько вариантов результативных атак. Видимо, я не раскрою государственной тайны, сказав: **трехочковые броски** приносят больше очков, чем двухочковые. Конечно, риск при дальних бросках выше, поэтому и подготовка к ним важнее. Эффективно набирать по три очка могут только опытные снайперы, поэтому привилегию атаковать издали оставляйте за избранными. К счастью, они помечены специфичным значком (тройка) рядом с фамилией. На успех броска влияет и разница в росте.

Дальние броски легко заблокировать, поэтому сначала нужно вывести игрока на атакующую позицию. Исполнить задуманное поможет быстрая перепасовка или заслон другим игроком. Для паса можно привлечь и центрового, если тот умеет давать хоть сколь-нибудь точные передачи. Впрочем, иногда легко забить и через зазевавшегося защитника. Чаще всего это бывает в начале атаки, пока защита не стала позиционной.

Обычно у противника хорош в блокировке только один игрок. Что ж, не стоит пытаться перебросить его, найдется и полегче путь к кольцу. С другой стороны, случается, у вашего нападающего мяч просто валится из рук. И у компьютерных игроков бывают неудачные дни — замените его на более счастливого.

НА ЗАМЕТКУ: перед броском полезно на секунду нажать клавишу бега (**левый Ctrl**). Смысл действия непонятен, но помогает!

Броски со средней дистанции чаще оканчиваются успехом. Если ваши высокие игроки умеют бросать (это не так уж часто встречается), такие атаки позволят обеспечить максимальный процент попадания. К сожалению, при такой атаке велик риск перехвата.

Прямые броски прямо из-под щита рискованны: их часто накрывают. Под щитом гораздо эффективнее клавиша S: в зависимости от способностей ваш игрок либо забьет сверху, либо мягко забросит мяч в корзину.

Проходы под щит — красивейший тип атак. В результате нескольких обманных движений защитники часто теряют ориентацию, и дорога к кольцу становится открытой. Особенно полезна такая тактика при персональной опеке. Основная сложность в том, что нужно оценивать текущую ситуацию на площадке: если под кольцом торчит центровой противника, у атаки мало шансов на успех.

Высокий и ловкий центровой позволит забивать с помощью **навесов на щит**. Поэкспериментируйте немного — и вы ясно увидите позицию, при которой центровой не будет промахиваться. Перехватить такой навес почти невозможно, так что это — верный способ набрать легкие два очка.

ЗАЩИТА

Основа защиты держится на двух принципах: «выдавливать» противника подальше от щита и блокировать броски. Выдавливание позволит максимально затруднить жизнь сопернику, а блоки защитят кольцо. Главное тут — хорошая реакция. Впрочем, компьютер есть компьютер: если уж он захочет забить, его ничто не остановит. Основной принцип — не давать пространства для атаки и ждать ошибки противника.

Полезно также постоянно пробовать отобрать мяч — не с первой попытки, так с десятой мяч имеет шансы оказаться у вас. Впрочем, такая тактика бывает вредна, если вам противостоит особо верткий соперник: в случае ошибки дорога к кольцу будет открыта.

Против компьютера помогает тактика постоянного прессинга на владеющего мячом игрока. Конечно, один из противников остается неприкрытым, но электронный интеллект нервно реагирует на возможность перехвата. Встроенный режим атаки вдвоем на одного игрока полезен только против лидеров соперника: злоупотребление позволяет дырам зиять в обороне.

НА ЗАМЕТКУ: в **NBA Live 2005** за отбор отвечает та же клавиша, что и за бросок в направлении корзины. Тому, кто это придумал, адресовано рекордное количество пожеланий самого эмоционального свойства: порой, красиво отобрав мяч, игрок сразу же кидает его неизвестно куда. Будьте осторожны!



Классический заслон — эффективное средство организации точных трехочковых бросков.



Проход с фланга — как снег на голову защите.





Рост легко компенсируется скоростью.

ТАКТИКА

Если самой игры вам недостаточно, можно примерить на себя обязанности тренера. Тренировать типичные комбинации и эмоционально мотивировать не удастся, но такой недостаток компенсируется вашим присутствием на площадке. Почувствовав в своих руках нити управления, игрок начинает по-новому смотреть на действие.

Базис для тактических построений — пять позиций на площадке: center (**C**), power forward (**PF**), small forward (**SF**), point guard (**PG**), shooting guard (**SG**). Каждый игрок обладает склонностями, предопределяющими его позицию. С другой стороны, соблюдать предпочтения игроков совсем не обязательно, наоборот: различные комбинации будут влиять на общую тактику команды. К примеру, позицию power forward часто занимает запасной центровой — и тогда команда получает преимущество под щитом. Ставить защитника на место центрового — ход оригинальный, но вряд ли успешный. Наиболее частые виды замен: center на power forward, small forward на shooting guard, point guard на shooting guard.

Выбрать сильнейшего помогут его характеристики. Следуя последней моде спортивных симуляторов, разработчики установили так много параметров, чтобы в них все с гарантией запутались. Важную роль в деле запутывания успешно выполняет интерфейс. Конечно, можно судить по среднему значению **Ovrl** (Overall), но оно часто не отражает реальные достоинства игроков.

Характеристики легко сравнивать на экране состава — **Substitutions**. Первыми указаны амплуа игрока — Position (**Pos**), его запас сил — Stamina (**Stam**), рост — **Height**, вес — **Weight**, опыт — **Yrs Pro**. Следующие характеристики говорят сами за себя, стоит их только расшифровать: field goals (**FG**), 3-pointers (**3PT**), free throws (**FT**), dunking (**Dunk**), **Steal**, **Block**, offensive rebounds (**O. Reb**), defensive rebounds (**D. Reb**), passing (**Pass**), offensive awareness (**O. Aware**), defensive awareness (**D. Aware**), **Speed**, quickness (**Quick**), jumping (**Jump**), **Dribble**, strength (**Strgth**), hardiness (**Hardy**), inside scoring (**Ins. Scr**).

Для различных позиций важны разные характеристики. Например, для центрового и power forward важны рост, вес и умение брать отскоки, для защитников — умения перехватывать и пасовать. Важность характеристик зависит и от любимой тактики. Если вы любите бросать со средней дистанции, важнее **inside scoring**. Любите проходы под щит — важна скорость. Для power forward необходимо обратить внимание на защитные характеристики — **stealing**, **blocking**. Для быстрой ориентации по важнейшим характеристикам разработчики предлагают несколько специальных значков: **тройка в круге** — 3-pointers, **обувь с крылышками** — dunking, **рука** — blocking, **замок** — stealing. Если игрок отмечен значком — значит, соответствующая характеристика у него выше 75.

Как правило, у игроков различных амплуа различные способности. Чтобы отличить их друг от друга, полезно применять специальные атрибуты — например, повязки на головы. Центровых и так ни с кем не спутаешь, а вот повязка на лбу всех power forward позволит быстро ориентироваться, кто есть кто на площадке.

Во время игры главное — следить за усталостью баскетболистов. Обязанность тренера — так распределять силы игроков, чтобы их хватило на весь матч. Усложняет жизнь то, что у каждого игрока своя выносливость, а компьютер в последней четверти часто усиливает давление. Губительнее всего для выносливости режим бега. Этот факт требует экономии на быстрых прорывах и постоянного контроля за уровнем сил. С другой стороны — пешком не обыграть даже записного аутсайдера.

Решением проблемы служит сильная «скамейка запасных». Обеспечить полноценную замену всем невозможно, но есть выход: меняйте тактику в зависимости от состава на площадке. Например, пока отдыхает основной центровой, ударной силой должны служить трехочковые, а когда устанет снайпер, придет время быстрых проходов под щит. Интерфейс позволяет подстраивать состав под выбранную тактику. Программа автоматически выберет лучших — по среднему показателю, росту, скорости или точности.

Важную роль играют тайм-ауты: после них игроки лучше проводят атаку. Кроме того, они позволяют сменить тактику и выпустить на площадку свежих игроков. То же самое верно и для соперника: после тайм-аутов противник часто проводит молниеносные атаки.

Есть возможность управлять тактикой игроков прямо во время игры с помощью клавиш **1-4**. Действие этих клавиш отличается для защиты и нападения. Для защиты можно выбрать тип (персональный или зональный) и уровень прессинга. Какую защиту использовать, зависит от противника: персональная эффективна против бросков издали, а зональная — против проходов под щит.

Тактики нападения более разнообразны. **Basket cut** приведет к смене позиций игроками, причем некоторые из них пойдут под щит. После **Pick and roll** один из ваших высоких игроков уйдет из-под щита и приблизится к владеющему мячом. При **Isolation** ваша команда выманит соперника подальше от владеющего мячом и освободит место для прохода под щит. Наконец, **Post up** заставит всех остаться на своих местах и ждать передачи. Для удобства команды сведены в таблице «Тактики по умолчанию». Любая смена тактики внесет смятение в команду противника.

ТАКТИКИ ПО УМОЛЧАНИЮ

Клавиша	Нападение	Защита
1	Basket cut	Full court man to man
2	Pick and roll	Double team
3	Isolation	2-3 zone
4	Post up	Half court man to man

Смена тактики полезна и когда противник перекрыл все пути к продолжению атаки. Такая команда, как Basket cut, просто внесет в игру полезное оживление, а Pick and roll подготовит почву для результативного броска: после этой команды возникнет возможность и передать мяч на свободного игрока, и использовать центрового в качестве заслона. Стоит помнить, правда, что центровые редко умеют хорошо пасовать и доверять им дальние броски — излишний оптимизм.

Настроить тактики можно во время игры с помощью меню **Settings** ➡ **Playbook**. Пункт **Matchups** поможет настроить персональное отношение к игрокам противника, **Defensive playbook** и **Offensive playbook** — привязать другие тактики к клавишам, **Team strategy** — установить общую стратегию для команды.

ДИНАСТИЯ

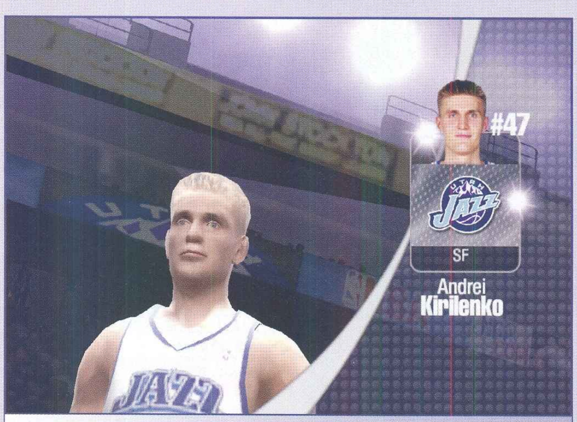
Вам мало даже полномочий тренера? Пост менеджера баскетбольной команды свободен! Основной режим менеджера — режим династии (**game modes -> dynasty mode**). Доступны и другие режимы, но они ограничены одним сезоном или даже стадией плей-офф, так что династия, без сомнения, интересней.

Перво-наперво вам нужно выбрать себе команду. У каждой команды свои наклонности, вам следует выбрать наиболее близкое сердцу сочетание. Например, если вы хотите зрелищности, выбирайте команды с высоким **finesse**, **inside**, **fast break**. Если будете играть с режимом усталости — выбирайте высокий **physical**, а не **finesse**. Защиту предпочтительней выбирать персональную (**man to man**).

Дальше необходимо настроить свойства режима. Придется выби-



Преимущество персональной опеки налицо: пас отдать решительно некому.



Таким разработчики видят Андрея Кириленко.

рать: реалистичность или интерес. Советую отключать режим **fantasy draft**, иначе не сможете узнать любимые команды: игроки будут разобраны в случайном режиме. Тип симуляции следует оставить по умолчанию (**intervention**), тогда мы получим более подробную информацию при быстрой симуляции игры, а при необходимости — и вмешаемся в ее ход.

Первое, что встречает менеджер на своем рабочем месте, — расписание тренировочного лагеря. Придется распределить усилия между бросками, защитой, нападением и физической формой. Особое внимание желательно уделить защите: забросить всегда есть способ, а вот раз за разом отбирать мяч у противника сможет далеко не всякая команда.

Вот нам и дали порулить клубом! Для пытливого менеджера приготовлено сразу несколько пунктов меню. Все действия привязаны к **Schedule**, там можно увидеть информацию о будущих играх, о конце срока обмена игроками и прочих важных датах.

За святая святых — состав — отвечает пункт **Roster management**. В нем вы сможете определить основной состав, обменять игроков, подписать свободных агентов, уволить непутевых подопечных, редактировать игрока и получить информацию о травмах.

Впрочем, менять игроков на каждом углу нам не позволяют: компьютер идет на сделку, только если на все сто уверен в своей выгоде, так что будьте готовы покорять вершины с имеющимся составом. Кроме того, суммы зарплат у меняемых игроков должны быть примерно равны. В одном аспекте **NBA Live 2005** разочаровывает: команды-противники ведут флегматичный образ жизни и собственной активности не проявляют.

Не последнюю роль в формировании команды занимает возраст. Молодые игроки имеют преимущество: учатся они быстрее, а денег требуют меньше. Конечно, если вы хотите сиюминутного результата — необходимо приглашать проверенных ветеранов.

НА ЗАМЕТКУ: если вы решили построить команду-мечту, можно пожертвовать одним сезоном. Обменяйте возрастных звезд на права в драфте, и в следующем году будете лидером! Необходимо спешить: во второй половине сезона никто с правами так просто не расстанется.

Хотя свободные агенты сговорчивей клубов, с ними тоже не все так просто: в НБА есть максимум по зарплатам, и у абсолютного большинства команд он превышен. Свободные агенты пойдут только туда, где есть резерв. А уволить игрока стоит лишь в том случае, если все места в команде заняты, а вы срочно решили нанять нового исполнителя. Во всех остальных случаях лучше сплавить неугодного куда подальше за минимальную цену.

Кроме того, у менеджера есть возможность пригласить помощников: специализированных тренеров и охотников на таланты (меню **Dynasty development**). Денег специалисты не хотят, а расплачиваться приходится специальными очками уважения (**dynasty points**). Зарабатывают уважение в матчах, набрав особый результат, например 100 очков за матч, преимущество в 20-30 очков, определенное количество дальних бросков и тому подобное. Конечно, чем дольше длится матч, тем больше очков получит команда, так что блицы по паре минут становятся невыгодны.

Пункт меню **GM's desk** дает разнообразную статистическую информацию: новости, состояние контрактов, травмы игроков. Особого интереса в ней нет, но порой она бывает нужна. Общение с внешним миром происходит в формате писем (пункт меню **PDA**). Менеджер ежедневно получает дополнительную головную боль в виде кучи писем, большая часть из которых абсолютно бесполезна. Наш почтовый ящик регулярно терзают владелец команды, врач, помощники тренера, агенты, разведчики, новости НБА, другие команды. Вы получите шанс серьезно разозлить владельца: достаточно игнорировать его указания.

Так и проходят дни за днями, за регулярным чемпионатом начинается серия плей-офф, затем — межсезонье. Вы сможете проверить новичков, продлить контракты, провести драфт. Некоторые ветераны вдруг решат уйти из спорта, резко усложнив вам жизнь. Постепенно так втягиваешься в процесс, что с недоверием воспринимаешь факт: за окном все-таки не Америка.

ШОУ

Игра в баскетбол — это не только игра. Дополнительные соревнования не влияют на результаты, но позволяют насладиться первоклассным представлением. Цирки ушли далеко в прошлое — встречайте баскетболистов!

СОРЕВНОВАНИЕ СНАЙПЕРОВ

Соревнование снайперов — потенциально самое занудное занятие: два человека пытаются забросить как можно больше трехочковых за ограниченное время. Зрелищность уровня концерта классической музыки по телевизору со сломанным звуком. Придумать что-то особенное тут решительно невозможно, но разработчики превзошли все ожидания.

Свет, шум на заднем плане, объявления диктора — все на высшем уровне. Конечно, суть осталась та же: два человека пытаются забросить как можно больше «трехочковых» за ограниченное время. Нужно взять мяч (**левый Shift**) и бросить (**D**). Для броска лучше всего выбрать момент на верхней точке прыжка или чуть позже.

СЛЕМ-ДАНКИ

Слем-данки — самая красивая часть баскетбола. Никакого практического применения, сплошная эстетика! Если вдруг кто не в курсе, слем-данк — это способ забить мяч, при котором баскетболист в прыжке «кладет» его в корзину, исключая фазу полета, когда мяч не соприкасается ни с рукой, ни с корзиной. Как правило, сопровождается разнообразными трюковыми элементами. В NBA Live 2005 им посвящено специальное соревнование. У слем-данков свое управление — бесполезное в обычных матчах — и свои цели.

Чтобы эффектно забить мяч в корзину, придется повозиться с управлением. Для слем-данков используются четыре основные клавиши (**X**, **D**, **E**, **S**) и вспомогательные (**C**, **левый Shift**). Для хорошего прыжка необходимо разбежаться с середины площадки, примерно на трехочковой линии нажать одну из основных клавиш, через секунду отпустить ее и затем снова нажать одну из основных клавиш. При втором нажатии вместе с основной можно нажать и вспомогательную клавишу — тогда прыжок будет красивее и рискованней.

Главный метод для поиска сложных слем-данков — эксперимент. Двойное нажатие вспомогательной клавиши, нажатие вспомогательных клавиш одна за другой, различные комбинации основных клавиш — богатое пространство для фантазии. Экспериментировать лучше в тренировочном зале (**Game modes → slam dunk school**): программа подскажет, почему не удался последний прыжок.

В ДОПОЛНЕНИЕ

Вас что-то не устраивает в командах НБА? В меню **Team management** вы измените составы команд до неузнаваемости. Если реальности мало, придумайте своего игрока: трехметрового Ивана, наделенного сверхсилой, или самого маленького игрока в лиге, сочетающего скорость кролика с меткостью Робин Гуда.

Искателя редкостей удовлетворит пункт **My NBA LIVE**: тут и магазин, и музей, и книга рекордов. Кстати, выключить надоевшую музыку позволит проигрыватель, расположенный в гостиной (это, заметьте, характерный для игры уровень детализации).

ALL-STARS WEEKEND

Встреча всех звезд — карнавал баскетбольного искусства. Если уж вы полюбили эту игру, этот уик-энд станет для вас настоящим праздником. Описывать словами такой маскарад — все равно что подсчитывать на калькуляторе количество нот в любимой песне, его нужно просто видеть!

ЛКИ



Матч всех звезд — прежде всего шоу.

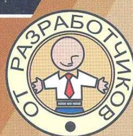


ЛУЧШИЕ ДОПОЛНЕНИЯ

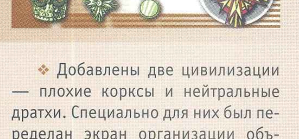
ТИМУР ХОРЕВ



Galactic Civilizations
Altarian Prophecy



ЖАНР
походовая стратегия
СОЗДАТЕЛИ
Stardock, Strategy First
В РОССИИ
1C
НА ЧТО ПОХОЖЕ
Civilization 3, Master Of Orion 3
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
PIII-600MHz, 128MB, 8 MB Video
(PIII-1GHz, 256MB, 16 MB Video)
МУЛЬТИПЛЕЕР
нет
СКОЛЬКО ДИСКОВ
один CD
САЙТ ИГРЫ
www.galciv.com
НОВИЗНА
7/10



Проект **Galactic Civilizations** с самого начала был необычным во всем. Начать хотя бы с разработчиков. Команда **Stardock** из Мичигана начиналась как контора из одного человека — увлеченного студента Брэда Уорделла. С 1993 года Брэд занимался тем, что делал... Galactic Civilizations. Он делает одну и ту же игру в течение 12 лет, и приходится признать: если что-то у него и получается хорошо, то это GalCiv.

Первая игра была создана для знаменитой операционной системы того времени — OS/2, в просторечии «полуоси». Она стала хитом неожиданно для самого Брэда. Но система уже была обречена, и когда она слегла окончательно, Stardock занялись вспомогательными программами для Windows. Они не только помогли фирме остаться на плаву, но и принесли финансовый успех. Время от времени подворачивались мелкие игровые халтурки вроде молниеносно разработанной **Political Machine**. С деньгами и целой компанией Брэд Уорделл мог позволить себе заняться GalCiv под Windows, не оглядываясь ни на кого.

И он сделал это. И игроки возрадовались. Потому что, как ни крути, после бесславной кончины **Master of Orion** GalCiv — единственный и лучший представитель жанра глобальных космических стратегий. Брэд после выхода игры пообещал целый год улучшать ее бесплатными дополнениями и править заплатками. И сдержал обещание, завоевав верных поклонников. Бизнес-модель Stardock уникальна, фирма расположилась на границе между нишей shareware и обычными играми. Придумался даже термин «гамма-тестирование» — то есть тестирование проекта уже после его выхода.

Однако новое дополнение **Altarian Prophecy** оказалось таким масштабным, что его не грех было и продавать. Им Stardock поставили жирную точку в развитии проекта. Нынешняя версия GalCiv — 1.51, то есть, округленно — полтора.

И, скорее всего, когда вы будете читать эти строки, уже начнется первая фаза бета-тестирования **Galactic Civilizations 2: Dread Lords**. Сама игра ожидается в конце года.

НОВОЕ ВО ВСЕЛЕННОЙ

Итак, что же припасли разработчики в Altarian Prophecy? Само собой, они улучшили игру, и особенно ее интерфейс. Инспектор Лестрейд в отличном руководстве по Galactic Civilizations (смотрите его на нашем **компакт-диске**) жаловался на то, что нажатие единственной кнопки уничтожает корабль без всяких предупреждений. Теперь вас переспросят еще раз. И автоматического хода в ней тоже не будет, если вы их не захотите.

А вот и список нововведений:

- Кампания Altarian Prophecy в девяти миссиях раскроет тайну необычного сходства людей и альтарианцев.
- Игроки получили в свое распоряжение мощный редактор карт и теперь могут соорудить себе космос по вкусу. Расставлять можно не только планеты и звезды, но и корабли.
- Редактор миссий и кампаний дает игрокам инструменты для создания собственных миссий и компаний. Разработчики по секрету признавались, что кампания Altarian Prophecy — отчасти учебная, она иллюстрирует возможности редактора.
- Четыре новых космических корабля с интересными способностями. Два — для «хороших» цивилизаций, и два — для «плохих». Паладин лечит соседние дружественные корабли. Суверен — увеличивает их защиту. Привидение уменьшает защиту у врагов. Вамп в бою крадет энергию щитов другого корабля и добавляет к своему «здоровью». Правда, если кораблей несколько, то их действие не суммируется, так что для флота достаточно всего одного паладина или вампа.
- Возможность сыграть с измененными правилами. Например, в командах или в режиме «человечество против всех». Всего десять вариантов.
- Добавлены две цивилизации — плохие корксы и нейтральные дратхи. Специально для них был переделан экран организации объединенных цивилизаций (ООЦ), чтобы в него вмещались все семь цивилизаций.

Ну и по мелочи: новые технологии, галактические чудеса света, еще больше моральных задачек при колонизации, энциклопедия и множество мелких поправок к интерфейсу и игровому процессу.

ТАКТИЧЕСКИЕ СОВЕТЫ

В Galactic Civilizations есть много способов играть хорошо и еще больше способов играть плохо. Если вы новичок в игре, то вам не помешает знать несколько тонкостей, от которых часто зависит победа или поражение:

- С первых ходов игры покупайте два колонизационных корабля и постарайтесь захватить до пяти планет в кратчайшие сроки. Предпочтения отдавайте дальним мирам (ближние заселите потом). Смотрите на количество подходящих планет и на их качество (минимум — 15, на крайний случай — 14).
- Если вам нужно быстро отстроить несколько кораблей (например, в начале игры), сдвиньте на несколько ходов экономику на стопроцентное военное положение. Когда строить на верфях ничего не надо, сдвиньте «военный» ползунок до упора вниз — ресурсы не будут расходоваться зря.
- Новичкам лучше всего играть на маленьких картах — так проще ухватить главные принципы игры и закончить партию за каких-то два-три часа. Начинайте с легких уровней сложности. Начинающего игрока наверняка побьют даже на среднем.
- Перед съездом галактических объединенных рас покупайте у соседей влияние.
- Продавайте за деньги или влияние другим расам научные разработки. Но тщательно думайте пе-

СТРАТЕГИЯ РЕЙНДЖЕРА

Можно очень долго рассказывать о достоинствах игры (и совсем недолго — о ее недостатках). Но если с чем сравнивать общую философию Galactic Civilizations, то на ум сразу приходят... «Космические рейнджеры» от Elemental Games. И дело не только в низкобюджетной разработке, плоском космосе, походовости и нескольких странного вида расах.

❖ Обе игры отличает тщательный подход к искусственному интеллекту. В обеих он действует естественно, «человечно» и делает то же, что и игрок, при этом не жульничая. ИИ не видит для себя разницы между человеком и другим ИИ.

❖ В обеих играх очень многое зависит от отношения к вам и вашего поведения. В GalCiv, если вы покажете себя с плохой стороны, то «хорошие» расы начнут против вас крестовый поход, а «плохие» и пальцем не пошевелят, чтобы вам помочь.

❖ В обеих играх есть возможность соревноваться с другими игроками, заливая зашифрованный результат и финальный счет на сайт разработчиков.

❖ И Elemental Games, и Stardock прекрасно осознают важность пострелизной поддержки игры. Вы помните, сколько заплаток с правкой баланса выпустили EG для первых «Рейнджеров»? Я сбился со счета на шестой.

ред тем, как делиться военными и дипломатическими знаниями.

❖ Расы устроены так, что нападают на слабейших. Даже пара защитных кораблей в звездной системе не дадут заподозрить вас в слабости.

❖ Чем больше рас знают о вас — тем больше ваше влияние. Как можно раньше наладьте отношения со всеми.

❖ Не жалейте денег на шпионаж. С самой ранней игры найдите средства для дестабилизации потенциальных врагов. Помните — эффект от дестабилизации накапливается со временем.

❖ С дестабилизацией со стороны других рас можно бороться, отдав часть дохода планеты на пропаганду.

❖ Не забывайте назначать планетам губернаторов со списком первоочередных построек. Очень способствует.

❖ Обязательно стройте и развивайте космические базы на ресурсах. Они позволят во много раз увеличить доход с торговли и скорость строительства улучшений и кораблей. Кстати, в окне планеты в обозначении количества ресурсов маленькие иконки обозначают десятки.

❖ Мои любимые стартовые предпочтения — партия федералистов (+20 к экономике лишними не будут никогда). Стартовые десять призовых очков расходуются на улучшенные планеты (+7 к качеству). Чаще всего я комбинирую их с ускоренным ростом населения (+20).

ПРОХОЖДЕНИЕ

В конце 22 века человечество наладило контакт с пятью главными звездными цивилизациями. Это были Дренгинская Империя, Торианская Конфедерация, Империя Аркеанцев, Коллектив Йор и Альтарианская Республика. Сразу же возник вопрос: почему альтарианцы так похожи на людей?

Секрет прошлого альтарианцев хранят две новые цивилизации — Коркс и Дратх.

ЗАДАНИЕ 1: НЕОЖИДАННОЕ СОВПАДЕНИЕ

Цель: уничтожить корксов и не допустить войны с альтарианцами.

На небольшой карте квадранта три цивилизации: человечество на юге, альтарианцы на севере и корксы на востоке. Отношения с последними запорчены хуже некуда — вы в состоянии войны. Начинайте игру стандартно: переводите экономику на военные рельсы и захватывайте планеты, стремясь к центру карты. Корксы поспеют туда раньше вас, но это не беда. Исследовательский корабль в это время должен добраться до максимального количества аномалий, чтобы усилить цивилизацию.

После «гонки за планетами» начинайте развиваться. Открыв галактический переводчик, как можно скорее наладьте отношения с альтарианцами. Не стесняйтесь одаривать их технологиями. Налаживайте с ними торговлю. Выведите на орбиту самой северной планеты пару защитников и осваивайте космические ресурсы базами.

Нет ничего плохого в том, чтобы уничтожить корксов рано, отстроив пару баз и открыв корветы. С помощью альтарианцев сделать это будет нетрудно.

ЗАДАНИЕ 2: ТОРГОВЫЕ ОТНОШЕНИЯ

Цель: добиться дружбы альтариан и не допустить войны с ними.

Пройти миссию необычайно легко. Карта устроена просто и понятно: звезды расположены в виде буквы «Т». Внизу «буквы» ваша цивилизация, а на «плечах» — альтарианцы слева и корксы справа. Само собой, с первых же ходов есть смысл устроить «поход на север», тем более, что в центре карты вас ждет очень вкусная звездная система с несколькими отличными планетами (одна из них — качественная «двадцатка»). Поторопитесь, не дайте корксам вас остановить. Сразу добраться до нее не получится, поэтому двигайтесь «прыжками» от системы к системе. Не беда, если в результате погони за звездами инопланетяне опередят вас по экономике и населению.

Схватив все, до чего можно дотянуться, начинайте классическое развитие. Игра предлагает подружиться с альтарианцами при помощи торговли. Ну что же, так тому и быть: без спешки дайте ученым изучить торговлю. Но не забывайте, что самый простой способ задружиться с расой — подбрасывать ей бесплатные ноу-хау. Спокойно отдавайте альтарианцам военные технологии — вы же не собираетесь с ними воевать. А вот дипломатическую науку лучше оставить при себе.

Открыв торговлю, на несколько ходов переведите экономику в режим военного положения и постройте пару торговых кораблей. Отправьте их альтарианцам. Если вы поделитесь с ними секретом торговли, то они, в свою очередь, будут торговать с вами.

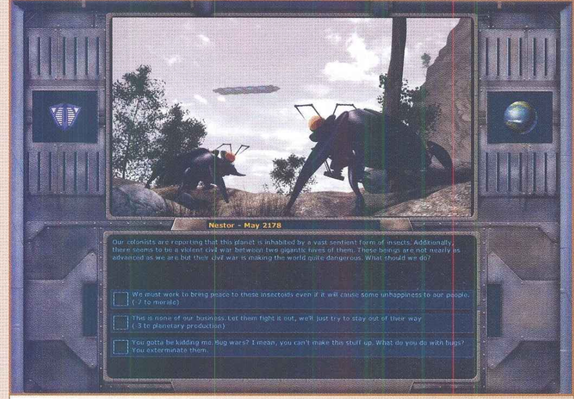
В моей игре я добился расположения альтарианцев еще до того, как торговый корабль достиг точки назначения.

ЗАДАНИЕ 3: О КОРКСАХ

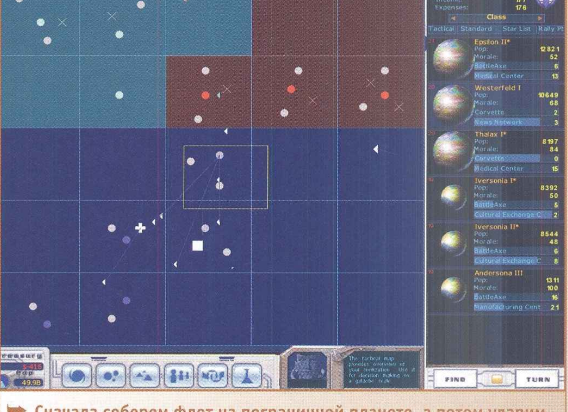
Цель: завоевать столицу корксов — систему Вол.

Три мощных линкора. Это флот корксов, который уже стоит на рейде у системы Вол. Сила серьезная, но паниковать не стоит: как только вы доберетесь до кораблей системы «Боевая секира», проблема исчезнет. Десяток «Секир», навалившись на линкоры, быстро превратят их в металлолом. Да и планетарные корабли-защитники (вы сможете строить их с самого начала) кое-чего стоят. Правда, только на орбите. Даже если планета почти не защищена, а враг подступает, всегда есть возможность потратить деньги на покупку кораблей у сторонних фирм за один ход — за наличные или в кредит.

По старой традиции звезды опять расположены в форме буквы. На этот раз это лямбда. Или «Y», если перевернуть карту. И опять люди, альтарианцы и корксы сидят в разных углах. Ваша задача — планомерно развиваясь в центр карты, добраться до стратегически



Пока что в игровом мире выгоднее быть добрым, чем злым. Можно пожертвовать экономикой, общественным мнением, но никогда не выбирайте ухудшение качества планеты.


Сначала соберем флот на пограничной планете, а потом ударим по корксам всей мощью.





➡ Цунами — мой любимый способ вторгаться на планету. Экология не страдает, а города можно и отстроить.

важной системы Посейдон. Хорошо защитите ее, так как боевые корабли ждут вас прямо на севере. Отбиваясь от них, развивайтесь и стройте космические базы. Одну — неподалеку от Посейдона, другую — в вашем стартовом секторе. Отправьте торговцев налаживать деловые связи с альтарианцами с этих же самых планет.

Скорее всего, альтарианцы сразу начнут агрессивно нападать на корксов и этим облегчат нам участь. Соберите флот из «Секир», придайте им два-три заполненных под завязку транспортных десантных корабля и захватите Вол. Вы победите, как только планета окажется в ваших руках. Поэтому особенно не церемоньтесь с защитниками. Используйте рукотворное цунами (мой любимый способ захвата планет).

К слову, драться с линкорами вовсе не обязательно.

ЗАДАНИЕ 4: ВМЕШАТЕЛЬСТВО ДРАТХОВ

Цель: не допуская войны с аркеанами, либо подружиться с ними, либо победить дренгинов.

Люблю чувство юмора разработчиков. «Оказывается, все это время корксы находились под властью неизвестной цивилизации дратхов. Но не надо их жалеть — они все равно гадкие». На этот раз вы в системе со старыми знакомыми по Galactic Civilizations. На миниатюрной карте с вами нейтральные аркеане (в центре карты) и агрессивные зверолицые дренгины (на юго-востоке). Вы заняли крайний северо-восточный сектор. Любители военных конфликтов вынесут дренгинов, тогда как сторонники дипломатических решений предпочтут подружиться с недоверчивыми аркеанами.

Собственно, варианта всего два: отстраивать военную инфраструктуру или торговую. В вашем распоряжении всего четыре звездные системы. Оккупируйте их в первые же несколько ходов (военная экономика и заказ у сторонних фирм), но не сажайте на колонизационные корабли слишком много поселенцев — пострадает центральный мир. Исследовательский корабль пусть бороздит просторы космоса в сторону аркеан и познакомится с ними как можно скорее. Сведите военные расходы к нулю и поделите бюджет между строительством и наукой пополам. Чтобы победить, надо просто сдвинуть ползунок отношения инопланетян к вам вправо, к заветной зелени. Ключевых слова два: подарки и торговля. Задаривайте их технологиями (кроме военных и дипломатических). Отправляйте торговые корабли к планетам аркеан. Старайтесь сберечь деньги на непредвиденные расходы — например, если появится флот кровожадных дренгинов. Впрочем, не должен — злодеи находятся на противоположном краю карты.

ЗАДАНИЕ 5: О МИТРИЛАХАХ

Цель: с помощью союзников-альтарианцев окончательно вынести корксов.

Определены союзники, известны враги, поставлена задача. Все просто и понятно. Начинать атаки стоит пораньше, так как в родном секторе корксов обильно выпали космические ресурсы. Стоит врагу отстроить несколько космических баз, как ваши шансы на победу начнут стремительно таять. Альтарианцы, как поборники добра, очень рано начнут крестовый поход против корксов. Делитесь с союзниками технологиями, особенно оборонительными. Торгуйте с ними, отправляя корабли на юг, в теплые страны.

Толком выбраться из угла, куда затолкали человечество разработчики, не получится — звезды с подходящими планетами есть только рядом с «местом рождения». К корксам толком не подберешься. В этом есть и плюс — они тоже не смогут прочно обосноваться рядом с вами или альтарианцами. В итоге все решит. решит мощный флот и планомерное развитие. Карта большая — уровень долгий.

ЗАДАНИЕ 6: НЕОЖИДАННЫЕ СОЮЗНИКИ

Цель: любым путем избавиться от торианцев.

На миниатюрной карте вы и добродушные торианцы. По округе в обилии разбросаны ресурсы, повышающие влияние цивилизации. Кто построит на них усиленные космические базы, тот сможет без военного вмешательства переманить к себе планеты соперника. На первый взгляд, все очень просто. Строимся, закладываем базы, дестабилизируем цивилизацию соперника — и торианцы у нас в кармане.

Но на деле все гораздо сложнее, и выполнить миссию будет тяжело. Инопланетяне, не будь дураки, смекнут, что вы собираетесь сделать, и объявят вам войну. Если вы не обеспокоились защитой планет и баз, все может кончиться плачевно. Поэтому прежде чем двигаться к «влиятельной» победе, обеспокойтесь обороной. А лучше всего — соберите флот «Секир» и обезвредьте торианцев дедовским способом.

На этот уровень есть смысл потратить очки улучшений на повышенный уровень планет. Рядом со стартовой планетой — очень многообещающая звездная система. И еще — попытайтесь выиграть гонку за планету в секторе 1-1. В случае чего, защитить ее вам поможет хороший бюджет.

ЗАДАНИЕ 7: БОРЬБА С КОРКСАМИ

Цель: вместе с альтарианцами победить союз дратхов и корксов

Карта настолько велика, что однозначной стратегии к ней не подобрать. Стоит лишь отметить, что «цепочка» колонизируемых планет должна быстро протянуться к центру карты к сектору с пятью системами. Овладев сектором, цивилизация получит отличный островок влияния в самой середке — и хорошую опорную базу для атаки на корксов (на севере) и на дратхов.

ЗАДАНИЕ 8: МСТИТЕЛЬНЫЕ ТОРИАНЦЫ

Цель: вместе с альтарианцами победить торианцев и корксов.

Карта еще больше первой. Она настолько богата планетами и ресурсами, а противники так далеко разнесены друг от друга, что в результате все выльется в классический армрестлинг четырех цивилизаций с двух сторон. Очень интересно расставлены планеты — по одной в секторе.

Прикарманьте все доступные планеты, раскрутите свою и альтарианскую цивилизацию до линкоров и можно начинать массовый забег на территорию корксов. О сохранности планет не заботьтесь — вам тут все равно не придется жить.

Советую вовсю использовать Звезды Ужаса. Но не для уничтожения вражеских флотов, а для упрощения карты. Наслаждайтесь массовыми побоищами перед финальной миссией.

ЗАДАНИЕ 9: МРАК НА АЛЬТАРИИ

Цель: победить дратхов.

И вновь пришло время маленьких карт и тонких тактических ходов. У вас в руках — мощный флот, которого достаточно, чтобы сокрушить нехороших дратхов (в верхнем правом углу ринга). Тут же под рукой — два десантных корабля рвутся в бой. Устроим супостату зерг? Увы, не все так просто. Во-первых, дратхи слишком далеко, чтобы добраться до них. Нужны как минимум звездные базы. Во-вторых, двух десантных кораблей недостаточно для того, чтобы отбить у дратхов даже самую малую систему, не говоря уже об Альтарии.

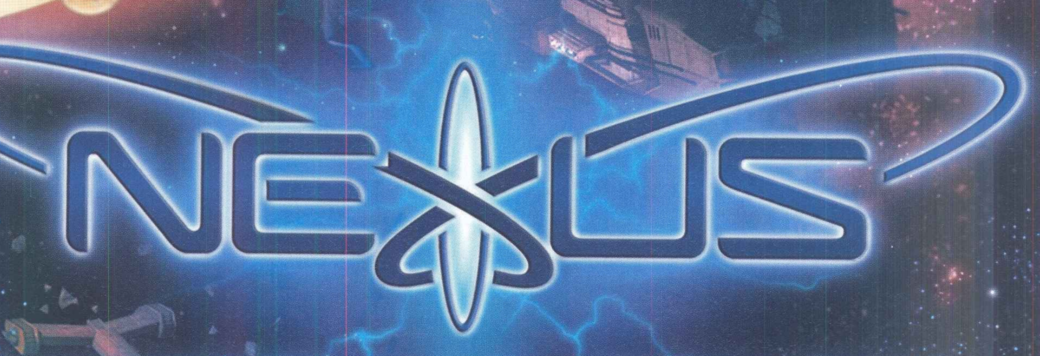
Через всю карту протянулась «цепь» ресурсов — прозрачный намек на то, что дорогу к победе стоит устлать космическими базами. При всем этом у вас и у альтарианцев всего по одной системе на брата, и поблизости нет ничего похожего на звезду. Правда, в вашей системе целых три планеты, и это обнадеживает. Как только альтарианцы попросят о помощи, сразу отдайте им пару-тройку кораблей, снижая нагрузку на трещащую по швам экономику. Заселите две планеты и начинайте строить экономическую инфраструктуру. Флот сразу же выдвигайте в сторону дратхов — просто на всякий случай. Отправляйте исследовательский корабль на поиски аномалий.

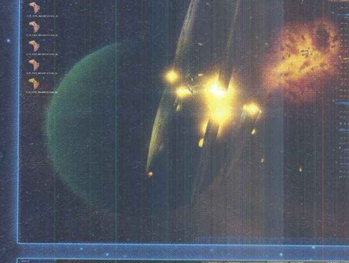
Ваша следующая задача — с помощью военных баз усилить экономику, производство и заодно флот. Но экономика должна быть мощной в первую очередь. Иначе не спасет даже флот: вы просто не осилите постройку достаточного количества десантных кораблей. Отбивая атаки дратхов (они будут, но не сразу — «начального» флота у них нет), постепенно двигайте корабли по краю своей вселенной в сторону захваченной Альтарии.

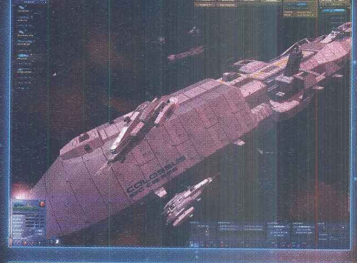
Советую сразу собрать весь флот в кучу и назначить эскадрой. В бою это поможет сосредоточить удар (правда, воюют корабли все равно поодиночке). Не рвитесь сразу к Альтарии — займитесь соседними планетами. Их можно захватить четырьмя-пятью десантными кораблями, чтобы потом быстро восстановить боевые потери.

Альтария ваша, дратхи посрамлены. А это значит, что вы прошли кампанию. Поздравляю. **ЛКИ**


1С
АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
МУЛЬТИМЕДИА


NEXUS








1С
ФИРМА «1С»


NIKITA

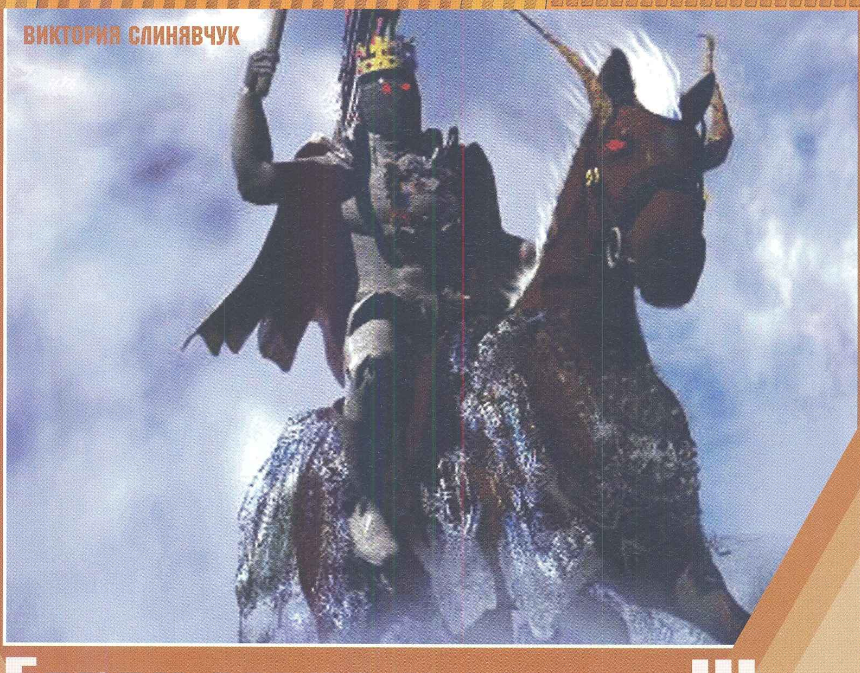

hd
interactive


Mithis



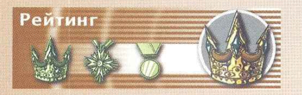
ЛУЧШИЕ ДОПОЛНЕНИЯ

ВИКТОРИЯ СЛИНЯВЧУК



Герои меча и магии III: In the Wake of Gods 3.58

ЖАНР
пошаговая стратегия
СОЗДАТЕЛИ
WoG Team
НА ЧТО ПОХОЖЕ
Герои меча и магии III, Герои меча и магии IV
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Pentium 133, 32MB, 8MB video
(Pentium 166, 64MB)
МУЛЬТИПЛЕЕР
локальная сеть, интернет
СКОЛЬКО ДИСКОВ
1 CD
САЙТ ИГРЫ
www.strategyplanet.com/homm/wog



Боги сотворили много чудес в мире «Героев меча и магии». Возможно, вы просто не узнаете старый добрый мир, к которому привыкли. Он стал намного интереснее, разнообразнее, но и сложнее. Обо всех новшествах просто невозможно поведать в рамках одной статьи. Поэтому для начала я расскажу вам о самых существенных изменениях. В игре появилась масса новых строений и артефактов, а многие давно знакомые существа обзавелись совершенно новыми умениями. Кроме того, некоторые наиболее удачные идеи были позаимствованы из «Героев IV», как, например, командиры.

КОМАНДИРЫ

Командир (Commander) — нечто среднее между героем и существом. Больше всего он похож на героя из четвертой части игры. Командиры не занимают ячейку, как обычные отряды. Они сражаются на поле боя, колдуют заклинания и имеют собственные характеристики. Характеристики командира можно просмотреть, нажав на картинку в окне героя.



Вначале характеристики всех командиров одинаковы.

Атака (Attack): 5
Защита (Defense): 5
Скорость (Speed): 5
Здоровье (Hit Points): 60
Повреждения (Damage): 7-15
Сила магии (Spell Power): 1

Командир получает опыт вместе с героем и за счет этого развивает свои первичные и вторичные навыки.

Если командир погиб, но герой выиграл битву или убежал, помощника можно воскресить. Но учтите: это будет стоить вам денег, а иногда для этого понадобится гильдия магии (Mage's Guild) определенного уровня.

■ ЭТО ВАЖНО: астрального духа (Astral Spirit) воскресить нельзя.

У героя может быть только один командир. Если вам не повезло и помощника вам не дали, его можно нанять в городе за 1000 золотых.

Окно командира на поле боя выглядит следующим образом.



Значения сокращений:
L — уровень;
MP — сила магии (Magic Power);
MR — сопротивление магии (Magic Resistance).

Нажав правой кнопкой мыши на окно командира, вы можете ознакомиться с его вторичными навыками.

ТИПЫ КОМАНДИРОВ

Паладин (Замок) Paladin (Castle)



Мудрый (Wise): получает 150% опыта героя.

Лекарь (Cure): может творить заклинание *лечение*.

Иерофант (Оплот) Hierophant (Rampart)



Мастер первой помощи (First Aid Master): запасные палатки первой помощи (First Aid Tents), количество которых равно уровню командира.

Щит (Shield): может творить заклинание *щит*.

Хранитель замка (Башня) Temple Guardian (Tower)



Мана-Волшебник (Mana Magician): восстанавливает очки колдовства героя, потерянные с момента предыдущего хода командира.

Точность (Precision): может творить заклинание *точность*.

Суккуб (Инферно) Succubus (Inferno)



Очарование (Charming): крадет часть нейтральных отрядов перед битвой.

Огненный щит (Fire Shield): может творить заклинание *огненный щит*.

Зверюга (Темница) Brute (Dungeon)



Трансформатор душ (Soul Reformer): превращает 50% полученного опыта в золото.

Кровожадность (Bloodlust): может творить заклинание *кровожадность*.

Пожиратель душ (Некрополь) Soul Eater (Necropolis)



Нежить (Undead): обладает всеми свойствами нежити.

Оживление мертвецов (Animate Dead): может творить заклинание *оживление мертвецов* на существ 1-5 уровней.

Огр-Вождь (Цитадель) Ogre Leader (Stronghold)



Мастер баллист (Ballista Master): запасные баллисты (количество = уровень командира / 4 + 1) и контроль над баллистами.

Каменная кожа: может творить заклинание *каменная кожа*.

Шаман (Крепость) Shaman (Fortress)



Высокий боевой навык (Superior Combat Ability): 150% атаки и защиты героя.

Ускорение (Haste): может творить заклинание *ускорение* (+5 скорости).

Астральный дух (Сопряжение) Astral Spirit (Conflux)



Пацифист (Pacifist): некоторое количество войск вражеского героя (не более 20%) убегает с поля боя. После битвы войска возвращаются.

Контрудар: может творить заклинание *контрудар*.

НАВЫКИ КОМАНДИРОВ

Первичные навыки

Ваш командир может изучить 4 первичных навыка из шести.

При получении уровня можно выбирать, какой из первичных навыков усовершенствовать.

Атака (Attack)



При отсутствии навыка: 5
Базовый (Basic): 7
Продвинутый (Advanced): 10
Эксперт (Expert): 14
Мастер (Master): 20
Гроссмейстер (Grandmaster): 30

Защита (Defense)



При отсутствии навыка: 5
Базовый: 9
Продвинутый: 15
Эксперт: 23
Мастер: 35
Гроссмейстер: 55

Здоровье (Hit Points)



При отсутствии навыка: 20 + 20 * уровень
Базовый: +10%
Продвинутый: +25%
Эксперт: +45%
Мастер: +70%
Гроссмейстер: +100%

Повреждения (Damage)



При отсутствии навыка: 8+ 4 * уровень
Базовый: +10%
Продвинутый: +25%
Эксперт +45%
Мастер +70%
Гроссмейстер +100%

Сила магии (Magic Power)



Основное отличие магии командира от магии героя в том, что у командира нет маны. Также он не может обучаться новым заклинаниям.

При отсутствии навыка: сила магии — 1, может колдовать 1 раз за бой, 5% сопротивления магии.

Базовый: сила магии — 2, может колдовать 2 раза за бой, 10% сопротивления магии.

Продвинутый: сила магии — 4, может колдовать 3 раза за бой, 20% сопротивления магии.

Эксперт: сила магии — 7, может колдовать 4 раза за бой, 40% сопротивления магии.

Мастер: сила магии — 15, может колдовать 5 раз за бой, 65% сопротивления магии.

Гроссмейстер: сила магии — 30, может колдовать 6 раз за бой, 95% сопротивления магии.

Скорость (Speed)



При отсутствии навыка: 4
Базовый: 5
Продвинутый: 6
Эксперт: 7
Мастер: 8
Гроссмейстер: 10

Вторичные навыки командиров

В зависимости от выбранных первичных навыков вы также можете получить 6 из 15 возможных вторичных навыков для вашего командира.

Уменьшает защиту врага на 50% (Reduce Enemy Defense by 50%)



Требуется: мастер атаки и защиты.
Обозначение в окне командира: [D]

Страшный (Fearsome)



Враг может пропустить ход, окаменев от страха.
Требуется: мастер атаки и здоровья.
Обозначение: [O].

Всегда максимальные повреждения (Maximum damage always)



Требуется: мастер атаки и повреждений.
Обозначение: [M]

Враг не отвечает (No Enemy Retaliation)



Требуется: мастер атаки и силы магии.
Обозначение: [N]

Умеет стрелять (Can Shoot)



Требуется: мастер атаки и скорости.
Обозначение: [S]

Бесконечный ответный удар (Endless Retaliation)



Требуется: мастер защиты и здоровья.
Обозначение: [E]

Атаковать всех врагов вокруг (Strike all Enemies around)



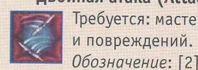
Требуется: мастер защиты и повреждений.
Обозначение: [A]

Постоянный огненный щит (Permanent Fire Shield)



Требуется: мастер защиты и силы магии.
Обозначение: [I]

30% шанс блокировать любые физические повреждения (30% chance to Block any Physical Damage)



Требуется: мастер защиты и скорости.
Обозначение: [B]

Двойная атака (Attack twice)

Требуется: мастер здоровья и повреждений.
Обозначение: [2]

50% шанс парализовать в рукопашной атаке на 3 раунда (Melee Attack has 50% chance to Paralyze for 3 rounds)



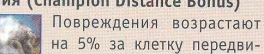
Требуется: мастер здоровья и силы магии.
Обозначение: [P]

Регенерация 50 очков здоровья каждый ход (Regeneration 50 HP every turn)



Требуется: мастер здоровья и скорости.
Обозначение: [R].

Смертельный взгляд (Death Stare)



Аналогичен умению могучих горгон.
Требуется: мастер повреждений и силы магии.
Обозначение: [G].

Чемпионский плюс расстояния (Champion Distance Bonus)

Повреждения возрастают на 5% за клетку передвижения.
Требуется: мастер повреждений и скорости.
Обозначение: [C].

Игнорировать препятствия [Полет] (Ignore Obstacles [fly])



Требуется: сила магии и скорость.
Обозначение: [F].

ГЕРОИ И ИХ НАВЫКИ

Многие вторичные навыки получили дополнительные свойства, что значительно повысило ценность таких умений, как мистицизм, разведка и др.

Доспехи (Armorer)



Уменьшает физические повреждения, наносимые войскам героя.
Базовый: 10%
Продвинутый: 15%
Эксперт: 20%

Артиллерия (Artillery)



Баллиста стреляет во вражеский отряд до начала боя (но при этом не может уничтожить целый отряд). Герой получает опыт.

Этот навык также увеличивает повреждения, наносимые баллистой.
Базовый: на 100%
Продвинутый: на 200%
Эксперт: на 300%

Наличие тележки с боеприпасами (Ammo Cart) добавляет еще 100% повреждений.

Зоркость (Eagle Eye)



Позволяет герою изучать новое заклинание по достижении каждого уровня. При этом он может выбирать из двух предложенных вариантов.

Дает возможность отменить вражеское благословляющее заклинание и высасывает 8 маны из колдующего.

Птица восприятия (Bird of Perception), стойкий часовой (Stoic Watchman) и эмблема знания (Emblem of Cognizance) увеличивают этот шанс.

Имущество (Estates)



За каждый уровень навыка герой производит от 1 до 3 единиц драгоценных ресурсов либо от 2 до 6 дерева или руды каждую неделю. Тип ресурса определяется случайно при изучении навыка.

Герой также приносит золото каждый день. Его количество равно 5х уровень героя.

Первая помощь (First Aid)



Палатка первой помощи воскрешает войска героя, выигравшего битву.

плюсы лечения при помощи палатки:
Базовый: +100% HP
Продвинутый: +200% HP
Эксперт: +300% HP

Тележка с боеприпасами добавляет еще 100%.

Обучение (Learning)



Дает герою шанс получить дополнительный плюс к первичному навыку при достижении уровня.

Герой каждый день получает опыт:
Базовый: 100
Продвинутый: 200
Эксперт: 300

Удача (Luck)



Дает каждому отряду в армии героя шанс получить +2 атаки, +2 защиты и удачу перед боем.
Базовый: 10% шанс для 1 отряда
Продвинутый: 20% шанс для 2 отрядов
Эксперт: 30% шанс для 3 отрядов

Мистицизм (Mysticism)



Восстанавливает 10%, 20% и 30% от максимального количества маны каждый день.

Дает возможность узнать, какой будет следующая неделя (см. раздел «плюсы недели»).

Продвинутый мистицизм позволяет узнать, какие заклинания появятся в магической гильдии, когда она будет полностью достроена, нажав на нее правой кнопкой мыши. Это отнимет у героя все оставшиеся очки передвижения и запас маны.

Эксперт мистицизма может получить много сведений о вражеских героях, находящихся поблизости, — об их навыках, артефактах, армии и т.д.

Навигация (Navigation)

Увеличивает атаку и защиту в морских битвах на 1, 2 или 3 в зависимости от уровня навыка.

Следопытство (Pathfinding)

Увеличивает очки передвижения героя.

Сопротивление магии (Resistance)



Дает сопротивление магии 10%, 20% и 30% в зависимости от уровня навыка.

Ученость (Scholar)



Каждую неделю герой получает шанс изучить новое заклинание.
Базовый: 40% шанс получить заклинание до второго уровня (включительно).
Продвинутый: 60% шанс получить заклинание до третьего уровня.
Эксперт: 80% шанс получить заклинание до четвертого уровня.

Разведка (Scouting)



Герой получает небольшой шанс случайного события за каждый шаг по карте.
Базовый: 1%
Продвинутый: 1,5%
Эксперт: 2%

События главным образом благоприятные: вы можете найти деньги или ресурсы, получить опыт или ману. Даже если вас атакуют существа, вы выбираете, сражаться с ними или нет.

Вы также можете обучать шпионов и отправлять их во вражеские города с различными поручениями.

Также можно оставить шпиона в собственном городе, чтобы он помогал обнаруживать шпионов противника. Если вы играете с компьютером, это не нужно, поскольку AI не умеет пользоваться шпионажем.



СИЛЬВАНСКАЯ ГЕНЕТИКА

В оплоте вы можете получить один из новых видов существ — сильванских кентавров (Sylvan Centaurs). Для этого вам необходимы гранд-эльфы (Grand Elves) и кентавры-капитаны (Centaurs Captains). Они объединяются в соотношении один к одному, и в итоге из 10 гранд-эльфов и 10 кентавров-капитанов вы получите 10 сильванских кентавров.

Делается это так: откройте окно героя и, зажав клавишу «Ctrl», соедините отряды. Учтите: в окне гарнизона замка и прочих окнах этот способ работать не будет!

При объединении существа теряют весь приобретенный ранее опыт.

Волшебство (Sorcery)



Увеличивает повреждения, наносимые заклинаниями героя, на 10%, 20% и 30%.

СУЩЕСТВА

Первое и самое важное новшество: не только герои и командиры получают опыт. Монстры тоже могут учиться и совершенствовать свои характеристики.

После того как вы выиграли битву, все выжившие отряды получают опыт, равный опыту героя. Отряды без героев (гарнизоны замков) опыта не получают.

■ ЭТО ВАЖНО: отряды не получают опыт из сундучков сокровищ (Treasure Chests), камней обучения (Learning Stones) и т.п.

Уровень опыта отряда отображается в нижнем правом углу окна картинки отряда (рядом с числом) в окне героя или гарнизона. За каждый уровень выше нуля добавляется символ (^). По достижении 5 уровней вместо предыдущих 4 галочек появляется символ меча. При максимальном уровне опыта на картинке вы увидите 2 меча.

При соединении двух отрядов их опыт усредняется.

Например, если отряд из 10 существ с 10 000 опыта соединить с отрядом из 20 существ с 1000 опыта, мы получим отряд из тридцати существ с 4000. (10 * 10 000 + 20 * 1000) / 30 = 4000.

Чтобы узнать, какие плюсы ваш отряд уже имеет и какие может получить в дальнейшем, нажмите два раза на отряд. Когда появится окно диалога, нажмите правой кнопкой мыши на изображение существа. Это можно сделать как в окне героя, так и в гарнизоне или на поле боя. Если вы хотите получить более детальную информацию, нажмите правой клавишей на изображение существа, расположенное в верхнем левом углу окна опыта отряда.

плюсы характеристик отряда могут быть видны только в окне детальной информации об опыте и на поле боя. Специальные способности не отображаются в стандартном окне способностей существа.

Обратите внимание: не только ваши отряды набирают опыт и усовершенствуются. Нейтральные монстры также повышают свой уровень, причем очень быстро.

Но получение опыта — не единственное нововведение.

Характеристики и прирост многих существ изменились, но привести полные сведения об этих изменениях в рамках журнальной статьи не представляется возможным. Поэтому рекомендую вам самостоятельно просмотреть параметры ваших и вражеских отрядов с помощью правой кнопки.

АРТЕФАКТЫ

НОВЫЕ АРТЕФАКТЫ

Волшебная палочка (Magic Wand)



Превращает артефакты героя. Новый артефакт должен располагаться на том же месте, например, кольцо на руке превращается в другое кольцо, амулет на шее — в другой артефакт, носимый на шее. На пустом месте артефакт не появится. Сборные артефакты и их части не трансформируются. Также бесполезны попытки заполучить артефакт, запрещенный на этой карте.

Золотая башенная стрела (Gold Tower Arrow)



Позволяет герою управлять башнями замка. Если вы атакуете город, башни не будут действовать. Если же вы защищаетесь, то в зависимости от навыка баллистики (Ballistics) башни будут стрелять следующим образом.

При отсутствии навыка: 2 раза
Базовая баллистика: 3 раза
Продвинутая баллистика: 4 раза
Эксперт баллистики: 5 раз

Сила монстра (Monster's power)



Творит заклинание *Молитва* на всех существ одного типа. Каждую неделю из армии героя выбирается один тип монстров.

Малиновый щит возмездия (Crimson Shield of Retribution)



Добавляет +2 защиты и дает возможность всем существам отвечать отрядам, которым обычно не отвечают (например, гидрам, вампирам и т.д.)

Сердце дракона (Dragonheart)



Все драконы в армии героя имеют положительный боевой дух. Артефакт призывает несколько драконов (Dragons) (не менее одного) во время битвы. Количество драконов вычисляется по формуле [100 HP * уровень героя]. В 10% случаев тип драконов будет совершенно случайным, а в 90% на это влияет местность.

Трава (Grass), священная земля (Holy Ground): 70% зеленые (Green), 20% золотые (Gold), 10% алмазные (Diamond).

Грязь (Dirt), дьявольский туман (Evil Fog) и проклятые земли (Cursed Ground): 45% костяные (Bone), 25% драконы-призраки (Ghost), 20% кровавые (Blood), 10% драколичи (Dracolich).

Подземелье (Subterranean), лава (Lava) и волшебные поля (Fiery Fields): 60% красные (Red), 20% черные (Black), 10% драконы тьмы (Darkness), 10% ржавые (Rust).

Болото (Swamp): 50% горынычи (Gorynych), 35% зеленые, 15% ржавые.

Снег (Snow): 25% костяные, 20% драконы-призраки, 20% лазурные (Azure), 15% хрустальные (Crystal), 10% алмазные, 10% кровавые.

Вода (Water), неровная поверхность (Rough), песок (Sand) и чистые пруды (Lucid Pools): 10% зеленые, 10% красные, 10% черные, 10% золотые, 10% костяные, 10% драконы-призраки, 5% драконы тьмы, 5% алмазные, 5% кровавые, 5% драколичи, 5% хрустальные, 5% феерические (Faerie), 5% ржавые, 5% лазурные.

Магические облака (Magic Cloud) и волшебные равнины (Magic Plains): 100% феерические.

Скалистые земли (Rocklands): 100% ржавые.

Клеверные поля (Clover Fields): 30% феерические, 25% ржавые, 25% хрустальные, 20% лазурные.

Ключ от ворот (Gate Key)



Выйдя из своего города, вы можете закрыть его на 5 дней. Герои могут покидать запертый город, но входить в него не могут. Атаковать закрытый город также нельзя.

После использования ключ от ворот исчезает на 10 дней. После того как срок действия ключа закончился, город нельзя закрыть другим ключом в течение 5 дней. Если игрок побежден, все его закрытые города открываются на следующий день.

■ ЭТО ВАЖНО: есть два способа попасть в закрытый город — воспользоваться заклинанием *Портал* в город (Town Portal) или пройти через врата замка (Castle Gate), соединяющие инферно.

Новые сборные артефакты

Секира свирепости варварского лорда (Barbarian Lord's Axe of Ferocity)



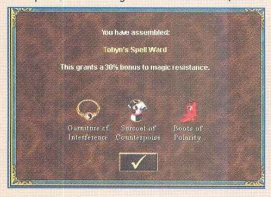
Новый сборный артефакт. Состоит из дубины огра (Ogre's Club of Havoc), щита атакующего огра (Targ of the Rampaging Ogre), туники короля циклопов (Tunic of the Cyclops King) и короны верховного мага (Crown of the Supreme Magi).

Дает всем нестреляющим существам в армии героя дополнительный удар каждый ход.

Зеркало заклинаний Тобина (Tobyn's Spell Ward)

Состоит из трех предметов, увеличивающих сопротивление магии. Добавляет еще 30% к этому навыку.

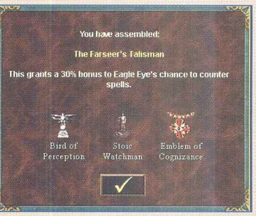
Этот артефакт не имеет собственного изображения. Когда он собран, вы получаете оповещение.



Талисман ясновидящего (The Farseer's Talisman)

Этот артефакт добавляет 30% к навыку зоркости.

Так же как и предыдущий, он не превращается в один предмет. О его существовании вам сообщают следующим образом.



Теперь артефакты перестали быть привилегией героев. Для командиров и существ тоже есть свои особые предметы.

АРТЕФАКТЫ ДЛЯ СУЩЕСТВ

Знамя боевого предводителя (Warlord's Banner)



Дает дополнительные плюсы в битве. Вы можете выбрать любой из них:

1) +2 здоровья и удвоение здоровья отряда в бою;

2) +2 атаки и удвоение атаки отряда в бою;

3) +2 защиты и удвоение защиты отряда в бою;

4) +1 повреждение и удвоение повреждений отряда (минимальных и максимальных) в бою;

5) +1 скорость и удвоение скорости отряда в бою;

6) +50% опыта, получаемого отрядом после боя;

7) уменьшение защиты цели на 25%;

8) 25% шанс блокировать 50% повреждений;

9) два дополнительных ответных удара.

Поменять плюс вы можете в любой момент, кроме как непосредственно на поле битвы.

■ ЭТО ВАЖНО: если вы соединяете два отряда, у каждого из которых есть знамя боевого предводителя, то полученный отряд будет обладать уже двумя знаменами. Однако эффективность не повысится, поскольку действовать будет лишь одно из них. Чтобы вернуть знамя герою, нажмите на него левой клавишей в окне опыта отряда. Максимальное количество знамен у отряда — 4.

Советую сначала выбрать плюс 6 (+50% опыта), а когда ваши существа достигнут максимального уровня, выбрать что-нибудь другое в зависимости от типа бойца.

АРТЕФАКТЫ КОМАНДИРОВ

Тяжелый топор (Axe of Smashing)


Добавляет +5 атаки и +1 атаку после каждых шести побед.

Кольцо глаза дракона (Dragon Eye Ring)


Добавляет +5 защиты и +1 защиту после каждых шести побед.

Мифриловая кольчуга (Mithril Mail)


Добавляет +12% здоровья и +1% после каждой победы.

Острый меч (Sword of Sharpness)


Добавляет +12% повреждений и +1% после каждой победы.

Кулон волшебства (Pendant of Sorcery)


Добавляет +5 силы магии и +1 силу магии после каждых десяти побед.

Ботинки скорости (Boots of Haste)


Добавляют +1 скорость и +1 скорость после каждых десяти побед.

Шлем бессмертия (Helm of Immortality)


Воскрешает убитого командира сразу после битвы. плюсы от артефактов при этом не теряются.

Лук поиска (Bow of Seeking)


Избавляет от штрафа из-за препятствий, а после 25 побед также и от штрафа расстояния.

Кольцо глаз дракона (Dragon Eye Ring)


Дает командиру атаку огненным дыханием (на две клетки) и сущность дракона (он получает плюсы как дракон).

Кольцо власти Славы (Slava's Ring of Power)


Дает все шесть первичных навыков на продвинутом уровне.

ИЗМЕНЕННЫЕ АРТЕФАКТЫ

Некоторые слабые артефакты получили дополнительные свойства.

Птица восприятия (Bird Of Perception) дает 6 королевских грифонов (Royal Griffins).

Кулон жизни (Pendant Of Life) дает 12 спрайтов (Sprites).

Кулон смерти (Pendant Of Death) дает 12 зомби (Zombies).

Щит атакующего огра вызывает на бой 30 огров (Ogres).

Сапоги мертвеца (Dead Man's Boots) просто размножаются в геометрической прогрессии: раз в неделю к каждой паре вы получаете еще одну.

Кулон всеобщего призывания (Pendant Of Total Recall) дает 1000 опыта.

Эмблема знания (Emblem Of Cognizance) дает 15 золотых за существо.

Стойкий часовой открывает **большую** область карты.

Кулон второго зрения (Pendant Of Second Sight) усовершенствует лучников низкого уровня.

Кулон святости (Pendant Of Holiness) дает случайное священное заклинание.

Ботинки устойчивости (Boots Of Polarity) можно обменять на однократный плюс к передвижению.

Ожерелье поглощения (Garniture of Interference) можно обменять на магический навык.

Кулон бесстрастия (Pendant of Dispassion) дает +1 знание.

Кулон свободной воли (Pendant Of Free Will) усовершенствует големов (golems) и крестьян (peasants).

Кольцо дипломата (Diplomat's Ring) можно обменять на удвоенное количество существ первого уровня.

Сфера уязвимости (Orb Of Vulnerability) дает 1 архимага (Archmage) плюс еще одного за уровень мудрости (Wisdom).

Сфера постоянства (Sphere Of Permanence) дает 1 могучую горгону (Mighty Gorgon) и плюс еще одну за 10 защиты.

Медаль дипломата (Statesman's Medal) можно обменять в городе на несколько строений (не более трех).

Сферу поглощения (Orb Of Inhibition) можно обменять на изменение умения существа.

Накидка противостояния (Surcoat Of Counterpoise) удваивает эффект всех перечисленных артефактов, если возможно.

Дополнительные свойства этих артефактов проявляются в первый день недели.

Песочные часы дурного глаза (Hourglass of the Evil Hour)


С этим артефактом связана целая история, которая может посоперничать с «Фаустом» по части захватывающего сюжета.

Если герой, владеющий песочными часами, становится зачинщиком битвы, ему предоставляется возможность вызвать лорда демонов Асмодея драться вместо себя. В случае, если нападают на героя, призвать демона не получится.

Асмодей сражается войсками героя под вашим контролем. У него хорошие первичные навыки (начиная с 13), он владеет также полезными вторичными умениями (эксперт Мудрости, эксперт Волшебства и эксперт Магии огня) и огненными заклинаниями. Если Асмодей проигрывает битву, герой остается на карте с 3 бесами (Imps). Если Асмодей убегает с поля боя, призвавший герой получит всю оставшуюся армию. Если же Асмодей одерживает победу, ваш герой не получает ни опыта, ни артефактов. Первичные навыки Асмодея увеличиваются на один после каждого выигранного сражения. После битвы Асмодей отнимает у героя часть души. Это наглядно выражается в том, что несчастный за каждый вызов демона теряет 1 силу магии. Когда у героя останется всего 1 сила магии, приходит час расплаты: Асмодей крадет песочные часы и посылает трех дьяволов по вашу душу.

Карты пророчества (Cards of Prophecy)


Изначальный плюс (+1 удачи) сохранился, и это очень кстати, поскольку удача понадобится вам, если вы решите пользоваться этими картами. Перед каждой битвой артефакт меняет первичные навыки вашего героя. Может увеличить или уменьшить один из них, может уравнять их до среднего арифметического или сместить все плюсы на один из навыков, и тогда у вас останется, допустим, 35 силы магии, а все остальное — по нулям. Худший вариант: ваш герой возвращается к своему начальному состоянию. После битвы показатели возвращаются в норму. Лично я, как только поняла, что происходит и кто (вернее, что) в этом виноват, сразу же спрятала подлую колоду в рюкзак. Если вы — азартный человек, пользуйтесь на здоровье, и — ни пуха, ни пера!

ЖИВЫЕ СВИТКИ (LIVING SCROLLS)

Многие свитки заклинаний (Spell Scrolls) приобретают собственную волю. Они могут сами произносить свои заклинания каждый раунд битвы (после первого), даже если ваш герой уже колдовал. Шанс равен 20% * количество свитков. Только один живой свиток может активироваться за один раунд.

Интересно, что живые свитки могут игнорировать некоторые виды магической защиты, например, иммунитет к заклинаниям, который отряды получают по мере повышения уровня.

ЭТО ВАЖНО: живые свитки действуют только в сражениях с нейтральными существами.

Небоевые заклинания, *оживление мертвецов*, *клон* (Clone), *волна смерти*, *уничтожить нечисть* (Destroy Undead), *развеяние* (Dispel), *воскрешение* (Resurrection), *жертва* (Sacrifice), *призыв элементалей* (Summon Elemental) не могут быть живыми свитками.

ФИНАНСЫ

БАНК (BANK)

Теперь, если вам не хватает денег или ресурсов, вы можете взять ссуду в банке. Для этого вам необходимо построить рынок (Market). Ссуда выдается под 30%. Начиная со следующего дня половина вашей прибыли соответствующего ресурса отнимается в пользу банка, и так до тех пор, пока вы не выплатите весь долг. До тех пор вы не сможете взять новую ссуду.

Интересно, что проценты не растут с каждым днем: взяли 10 — вернете 13, и не больше.

Кроме того, если вы одолжите, к примеру, 2 кристалла, то проценты вам и вовсе не будут насчитываться (30% от 2 — меньше целого числа).

Воспользоваться услугами банка намного выгоднее, чем торговать по жульническому курсу на единственном рынке.

Сумма кредита, который вам может предоставить банк, сначала невелика, но постепенно увеличивается.

Если вы решили заняться благотворительностью, то через банк можете перевести средства любому игроку.

МИФРИЛ (MITHRIL)

На карте появился новый вид ресурсов — мифрил.

Запаситесь мифрилом лучше загодя. В первые дни он валяется чуть ли не на каждом шагу, а через месяц его уже не найти.

Если выставить соответствующие опции WoG, мифрил можно найти в ветряных мельницах (Windmills) и мистических садах (Mystical Gardens).

Чтобы узнать, сколько у вас мифрила, нажмите правой клави-



Придется одолжить 4 кристалла.



ФУНКЦИЯ	КОЛИЧЕСТВО МИФРИЛА
Удвоить продукцию шахты на неделю (кроме золотой)	4
Удвоить продукцию золотой шахты (Gold Mine) на неделю	7
Удвоить доход от ветряных мельниц и водяных колес (Water Wheel)	5
Усовершенствовать производную существ, чтобы в ней появлялись улучшенные существа	от 1 до 3, в зависимости от уровня производной
Создать магическую землю для защиты города	1 или 3
Построить маяк (Lighthouse) рядом с верфью (Shipyard)	3
Изменить заклинание, предлагаемое в магической часовне (Magic Shrine)	от 1 до 3, в зависимости от уровня часовни
Изменить навык, предлагаемый в домике ведьмы (Witch Hut)	2
Проверить, что находится вокруг возможных выходов из телепорта	1
Защитить шахту от изменения, если у вас выставлено: "Шахты меняют ресурсы каждую неделю"	Дерево или руда -1
Драгоценные камни, кристаллы, ртуть и сера	- 3
Золото	- 5
Улучшить университет (University), чтобы он усовершенствовал первичные навыки героя	4

шей на кнопку «Обзор королевства» (Kingdom Overview»).

Волшебный металл может применяться в самых различных целях. Например, можно усовершенствовать и изменять шахты и строения на карте.

Вы можете усовершенствовать только ту постройку, которой владеете. Для улучшения постройки нажмите на нее правой клавишей.

Для воздействия на ветряные мельницы, водяные колеса, домики ведьм, маяки и университеты ваш герой должен находиться рядом с постройкой.

О других возможностях использования мифрила вы узнаете из следующих разделов.

УЛУЧШЕНИЯ ГОРОДСКИХ СТРОЕНИЙ

Теперь вы можете улучшить капитолий (Capital) или муниципалитет (City Hall), чтобы они приносили на 1000 больше. Для этого необходимо в окне города нажать левой кнопкой мыши на изображение капитолия в левом нижнем углу. Улучшение обойдется вам в 7000 золота и 2 мифрила.

Также можно увеличить прирост в строениях вашего города. Если вы уже произвели обычное усовершенствование, то можете, заплатив цену, равную цене первоначальной постройки, обеспечить дополнительный еженедельный прирост войск. Для этого нажмите левой кнопкой на картинку, изображающую ваш замок (в левом нижнем углу окна города).

Усовершенствования можно производить по одному в день, сколько угодно раз. Причем это не помешает вам в тот же день соорудить в городе какое-либо здание.

■ ЭТО ВАЖНО: произведя какое-либо из указанных улучшений, вы не увидите в левом нижнем углу окна города, где указаны цифры прироста, никаких изменений. Не беспокойтесь — прирост увеличился. В этом вы убедитесь с наступлением следующей недели. То же самое касается и увеличения дохода от замка.

НОВЫЕ ОБЪЕКТЫ И СТРОЕНИЯ НА КАРТЕ

ПЕЩЕРА ПРИКЛЮЧЕНИЙ (ADVENTURE CAVE)



Зайдя в этот лабиринт, вы можете найти что-нибудь полезное, а можете нарваться на неприятности в виде огромных орд врагов. В пещерах также живут отшельники, которые могут научить вас чему-нибудь полезному, но для этого придется наведаться к ним не один раз. В общем, в пещерах можно встретить много интересного, но без хорошей армии лучше туда не соваться. Есть еще один вариант: сперва проверить все ходы слабым героем, а в случае опасности — сбежать.

ДОМ ПОДОЯНИЙ (ALMS HOUSE)



Здесь помогают сирым и убогим. Если ваш герой только начинает свой жизненный путь, стоит наведаться сюда за милостыней в виде золота, ресурсов или опыта.

АЛТАРЬ ТРАНСФОРМАЦИИ (ALTAR OF TRANSFORMATION)



Алтарь трансформации превращает всех существ в армии героя в различные отряды того же уровня. Все существа будут, так сказать, аборигенами родного города вашего героя. Если же ваши отряды и так из родного города, вы может превратить их в войска любого другого города на ваш выбор.

Командиры, эмиссары богов и могущественные нейтральные драконы не поддаются трансформации в алтарях.

За шанс трансформации вы должны будете заплатить очками маны. Чем больше заплатите, тем выше шанс, вплоть до 100%.

БАШНЯ МАГИИ (ARCANE TOWER)



Здесь герой может поменять свои первичные характеристики. Например, можно увеличить атаку, заплатив за это защитой, знаниями или силой магии.

МАСТЕР АРТЕФАКТОВ (ARTIFICER)



В этом здании герой может обменять или усовершенствовать свои артефакты, разумеется, за деньги. Также здесь можно собрать сильные артефакты из более слабых. Артефактор может работать лишь с двумя артефактами в день, но за второй вам придется заплатить в два раза больше.

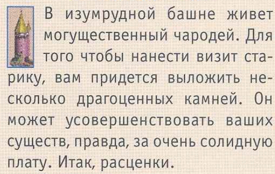
■ ЭТО ВАЖНО: для работы артефактора иногда может быть необходим мифрил.

БОЕВАЯ АКАДЕМИЯ (BATTLE ACADEMY)



Боевая академия может улучшать вашу атаку и защиту, учить вас новым вторичным навыкам (связанным с боем) или усовершенствовать их за 3000 золотых. Вы даже можете изучить новый вторичный навык, если все ячейки уже заполнены, но это обойдется несколько дороже. Кроме того, в боевой академии продаются артефакты. Герой может купить только один предмет или навык за ход.

ИЗУМРУДНАЯ БАШНЯ (EMERALD TOWER)



В изумрудной башне живет могущественный чародей. Для того чтобы нанести визит старику, вам придется выложить несколько драгоценных камней. Он может усовершенствовать ваших существ, правда, за очень солидную плату. Итак, расценки.

> 5 атаки: 15 серы

> 5 защиты: 30 руды

> 1-3 повреждений (в зависимости от уровня существа): 20 драгоценных камней

> 1-4 здоровья: 20 кристаллов

> 1-3 скорости: 20 ртути

> Увеличение прироста: 75 дерева

За драгоценный мифрил ваши войска могут получить новые специальные способности:

❖ Атака дыханием (на две клетки): 10 едениц мифрила

❖ Двойная атака: 25 мифрила

❖ Атаковать всех существ вокруг себя: 20 мифрила.

❖ Существу не отвечают: 15 мифрила

❖ Иммунитет к огненным заклинаниям: 10 мифрила

❖ Полет: 20 мифрила

❖ Снятие штрафа в рукопашном бою (для стрелков): 10 мифрила

Список предлагаемых улучшений зависит от типа войска.

Помимо денежного вознаграждения вам придется отдать волшебнику несколько усовершенствованных существ.

ЗАБРОШЕННАЯ ЧАСОВНЯ (FORGOTTEN SHRINE)



Помолившись в этом святом месте, вы получите благословение. В следующей битве на всех ваших существ будет распространяться действие случайного благотворного заклинания на уровне «эксперт». Даже заклинание, изначально не обладающее массовым действием, может влиять на все ваши отряды!

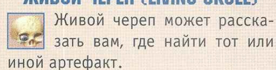
Молитва в часовне, видимо, весьма утомительна — после нее у вашего героя не останется очков передвижения.

СТАРЬЕВЩИК (JUNK MERCHANT)



Старьевщик покупает у вас артефакты. Взамен он может предложить вам деньги, ресурсы, заклинания или существ. Новые предметы и части сборных артефактов старьевщик не принимает. Вы можете продать лишь один артефакт в день.

ЖИВОЙ ЧЕРЕП (LIVING SKULL)



Живой череп может рассказать вам, где найти тот или иной артефакт.

Первому герою, посетившему его на текущей неделе, живой череп бесплатно покажет расположение случайного артефакта.

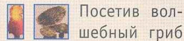
За 100 монет вы можете узнать, есть ли на карте тот или иной артефакт.

За несколько единиц драгоценных ресурсов живой череп скажет, в каком направлении искать указанный предмет.

Еще за 1000 золота туман вокруг искомого артефакта рассеется.

За некоторое количество мифрила (в зависимости от уровня артефакта), вы можете заказать нужный вам предмет «с доставкой».

ВОЛШЕБНЫЕ ГРИБЫ (MAGIC MUSHROOMS)



Посетив волшебный гриб (воздушный, водяной, огненный или земляной), вы получите ту или иную магию на уровне «эксперт». Но... только на неделю.

БОЛЬШЕ СОКРОВИЩ, ХОРОШИХ И РАЗНЫХ

Помимо обычных сундучков сокровищ вы теперь можете встретить на карте еще две других разновидности.



В таком сундучке вы можете найти два артефакта. Также вам могут предложить на выбор некоторое количество ресурсов или плюс к первичному навыку либо усовершенствование одного из ваших отрядов или золото.



Первый вариант: золото и выбор между свитком или маной.

Второй вариант: улучшение одного из имеющихся у вас навыков до уровня эксперт. Это займет неделю.

Самый лучший подарок в начале игры: одна из нейтральных шахт переходит в ваше распоряжение. Интересно, что шахта может быть расположена на другом конце карты, и монстры продолжают ее охранять.

ЖИЛИЩА СУЩЕСТВ

Теперь в некоторых жилищах на карте продаются уже усовершенствованные существа. Как такие жилища влияют на прирост в городе?

Если ваша городское строение не улучшено, прирост в нем увеличивают только жилища неусовершенствованных существ. Если же вы улучшили свое строение, то вы получаете плюс от обоих видов внешних строений.

СВОБОДА ВЫБОРА В БОЮ

Теперь вы можете выбирать тип атаки, например, стрелять или драться врукопашную (для стрелков) или атаковать и вернуться на место либо атаковать и остаться (для гарпий). Сделать это очень просто: нужно нажать правой кнопкой мыши на «Defend» (в правом нижнем углу экрана). Выбранный способ будет действовать до конца боя или до тех пор, пока вы не выберете другой.

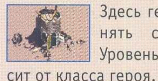
Это очень важное нововведение во многом меняет тактику боя.

РЫНОК ВРЕМЕНИ (MARKET OF TIME)



За 2000 золота ваш герой может забыть любой выученный ранее навык, чтобы освободить ячейку для нового умения. «Промывание мозгов» можно делать только один раз в день.

ЗЕРКАЛО ВОЗВРАЩЕНИЯ ДОМОЙ (MIRROR OF THE HOME-WAY)



За 2000 монет вы можете вернуться в любой свой город.

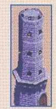
ОБИТЕЛЬ ТАИНСТВЕННЫХ СОЗДАНИЙ (MYSTERIOUS CREATURE DWELLING)



Здесь герой может нанять семь отрядов. Уровень существ зависит от класса героя.

Каждый герой может посетить обитель лишь один раз. Такие они, таинственные создания.

ДВОРЕЦ ГРЁЗ (PALACE OF DREAMS)



Местное казино. Делайте ставки, господа!

Шансы выиграть невелики, впрочем, как и в настоящем казино. Но если есть деньги, почему бы не побаловаться?

ШКОЛА ВОЛШЕБСТВА (SCHOOL OF WIZARDRY)



Здесь вы можете увеличить свою силу магии или знания, выучить новый магический навык или усовершенствовать уже имеющийся за 3000. Вы можете выучить магический навык, даже если все ячейки уже заполнены, но это обойдется вам несколько дороже. Местные волшебники могут обучить вас какому-либо заклинанию или переписать заклинание из свитка в вашу книгу магии.

СФИНКС (SPHINX)



Сфинкс задаст вам загадку и в зависимости от того, правильно или нет вы ответите, благословит либо проклянет вас.

В качестве благословения вы можете получить ресурсы, ману, опыт или очки передвижения.

Проклятие может заключаться в потере ресурсов, запрете на посещение определенных объектов или враждебности всех встреченных монстров (это, по-моему, не самая большая беда).

Ответ должен состоять из одного слова или буквы, без знаков препинания и пробелов.

Для посещения сфинкса у вас должно быть максимальное количество очков передвижения. После разговора с чудовищем вы не сможете передвигаться в этот день.

КАМНИ ПРИЗЫВАНИЯ (SUMMONING STONES)



Герой может призвать один отряд из любого своего города. Если отряд находится в гарнизоне, он вызывается бесплатно. Можно также выкупить существ за обычную цену и сразу же получить их в свою армию.

ИСТОЧНИК ВАЛГАЛЛЫ (VALHALLA'S FOUNTAIN)



Дает зелье берсеркера (3 шт.). Выпив его, ваш герой получает +10 атаки и плюс удачи в бою, но лишается возможности творить заклинания.

ФОНТАН УДАЧИ (FOUNTAIN OF LUCK)



Вы получаете 3 зелья, которые добавляют +1 удачу, +2 атаки, +2 защиты.

БЛАГОСЛОВЕНИЕ ВЕНЕРЫ (VENUS'S BLESSING)

Ваш герой получает временный плюс к морали и удаче.

НОВЫЕ БАНКИ СУЩЕСТВ (CREATURE BANKS)

Комната смерти (Death Chamber)



Новая разновидность банка существ. Здесь вам предстоит сражаться с королем мертвых и его приспешниками. Будьте осторожны: нечисть весьма многочисленна и могущественна! В награду вы можете получить золото, мифрил и отряд духов (Ghosts).

Дом летучей мыши (Home of the Bat)



30% шанс сразиться с 10 вампирами (Vampires) за 2 драгоценных камня, 2 серы, 2 ртути, 2 кристалла и 3 вампиров-лордов (Vampire Lords).

30% шанс сразиться с 15 вампирами за 3 драгоценных камня, 3 серы, 3 ртути, 3 кристалла и 5 вампиров-лордов.

30% шанс сразиться с 20 вампирами за 4 драгоценных камня, 4 серы, 4 ртути, 4 кристалла и 7 вампиров-лордов.

10% шанс сразиться с 30 вампирами за 5 драгоценных камней, 5 серы, 5 ртути, 5 кристаллов и 9 вампиров-лордов.

ТРАНСИЛЬВАНСКАЯ ТАВЕРНА (TRANSYLWANIAN TAVERN)



30% шанс сразиться с 10 вампирами за 1500 золота и 3 вампиров-лордов.

30% шанс сразиться с 15 вампирами за 2500 золота и 5 вампиров-лордов.

30% шанс сразиться с 20 вампирами за 3500 золота и 7 вампиров-лордов.

10% шанс сразиться с 30 вампирами за 5000 золота и 9 вампиров-лордов.

ГРОТ (GROTTO)



30% шанс сразиться с 6 дурными глазами (Evil Eyes) и 6 гарпиями-ведьмами (Harpy-Hags) за 1000 золота и 20 руды.

30% шанс сразиться с 8 дурными глазами и 8 гарпиями-ведьмами за 1000 золота и 25 руды.

30% шанс сразиться с 10 дурными глазами и 10 гарпиями-ведьмами за 1500 золота и 30 руды.

10% шанс сразиться с 12 дурными глазами и 12 гарпиями-ведьмами за 2000 золота и 35 руды.

СНЕЖНЫЙ ГРОТ (SNOW-COVERED GROTTO)



30% шанс сразиться с 10 железными големами (Iron Golem) и 40 мастер-гремлинами (Master Gremlins) за 500 золота и 15 руды.

30% шанс сразиться с 12 железными големами и 60 мастер-гремлинами за 500 золота и 20 руды.

30% шанс сразиться с 14 железными големами и 80 мастер-гремлинами за 500 золота и 30 руды.

10% шанс сразиться с 16 железными големами и 100 мастер-гремлинами за 1000 золота и 40 руды.

Потерянная бутылка (Lost Bottle)



30% шанс сразиться с 10 мастер-джиннами (Master Genies) за 2 драгоценных камня, 2 серы, 2 ртути, 2 кристалла и 3 мастер-джиннов.

30% шанс сразиться с 15 мастер-джиннами за 3 драгоценных камня, 3 серы, 3 ртути, 3 кристалла и 5 мастер-джиннов.

30% шанс сразиться с 20 мастер-джиннами за 4 драгоценных камня, 4 серы, 4 ртути, 4 кристалла и 7 мастер-джиннов.

30% шанс сразиться с 30 мастер-джиннами за 5 драгоценных камней, 5 серы, 5 ртути, 5 кристаллов и 9 мастер-джиннов

Притон (Haunting Lodge)



30% шанс сразиться с 6 дендроидами-стражами (Dendroid Guards) и 8 эльфами (Elves) за 500 золота и 15 дерева.

30% шанс сразиться с 8 дендроидами-стражами и 12 эльфами (Elves) за 500 золота и 20 дерева.

30% шанс сразиться с 10 дендроидами-стражами и 16 эльфами (Elves) за 500 золота и 25 дерева.

10% шанс сразиться с 12 дендроидами-стражами и 20 эльфами (Elves) за 1000 золота и 40 дерева.

ИЗМЕНИВШИЕСЯ СТРОЕНИЯ

КОЛОДЦЫ (FISHING WELLS)

В колодцах можно не только пополнить запас маны, но и порыбачить. Это отнимет у вас все оставшиеся очки передвижения. В вы выловите деньги или сундучок, в котором могут оказаться ресурсы, артефакт или ловушка — атакующие монстры.

Колодец может сработать как телепорт и переместить вас к другому колодцу в любой части карты. Также реально получить пополнение отрядов.

А иногда на удочку попадается какая-нибудь дрянь, вроде старого ботинка или заплесневелого куска сыра.

ГИЛЬДИИ НАЕМНИКОВ (FREELANCERS' GUILDS)

В гильдии наемников можно недорого нанять отряд, который будет **медленно**, но уверенно двигаться в сторону вражеского героя, а затем сам его атакует.

Стоимость таких наемников намного меньше обычной. Количество доступных существ увеличивается со временем.

Наемники не способны пересекать водные пространства и переходить с одного уровня на другой. Если противник находится на другом уровне (подземелье или внешний мир), нанятый отряд начнет двигаться только тогда, когда вражеский герой перейдет на тот же уровень.

Если нанявший герой нападет на отряд, монстры исчезнут.

Применение наемников особенно эффективно в узких тоннелях подземелья.

ТАВЕРНА (TAVERN)

Теперь герои, ожидающие в таверне, когда вы их наймете, развлекаются карточной игрой. Вы тоже можете поучаствовать.

ОБЕЛИСКИ (OBELISKS)

Обелиски позволяют вам воспользоваться одним из приключенческих заклинаний при каждом посещении, причем бесплатно. Советую запоминать обелиски, наделенные такими полезными заклинаниями, как *полет*, *портал в город* и т.д.





Благодаря руне, начертанной на обелиске, я смогу захватить город, путь к которому преграждает сильный отряд.

КАРФАГЕН ДОЛЖЕН БЫТЬ РАЗРУШЕН!!!

СНОС ПОСТРОЕК

С возможностью разрушать городские строения мы уже сталкивались в первоначальной версии «In the Wake of Gods». Постараемся внести ясность в этот вопрос.

Для того чтобы разрушить строение, нажмите на него правой кнопкой мыши. Это может сделать только герой-гость.

Строения могут уничтожаться только в определенном порядке.

Герой должен обладать достаточным уровнем опыта (обычно — 1000) и сильной армией (общая сумма здоровья всех войск — не менее 2000).

Если вы решили уничтожить здание, производящее существ, в котором есть обитатели, перед вами встанет выбор — заплатить им, чтобы они убрались восвояси, или сражаться с ними. В случае, если вы проиграете эту битву, миролюбивые монстры отпустят вашего героя, но доверие своей армии он утратит.

За разрушение вам придется заплатить некоторую сумму в зависимости от уровня постройки.

Уничтожение зданий не нравится жителям города, поэтому за второе разрушение вам придется заплатить им 1000, за третье — 2000, за четвертое — 5000. В пятый раз сносить сооружения вам не позволят ни за какие коврижки. Впрочем, на следующий день можете начать все заново.

Каждое разрушение отнимает у героя некоторое количество очков передвижения.

На руинах здания вы можете найти несколько единиц ресурсов (любых, кроме золота и мифрила).

ЭТО ВАЖНО: если вы попробуете разрушить постройку Грааля, вам предложат разобрать ее. Это будет стоить намного дороже — 10 000, но зато вы получите обратно этот ценный артефакт.

ПОЛНОЕ РАЗРУШЕНИЕ ГОРОДА

Чтобы полностью уничтожить город, не обязательно сносить *все* здания. Достаточно разрушить ключевые строения, а затем — префектуру. После этого все обитатели покинут город.

На месте бывшей кузницы (Blacksmith) появятся духи (Ghosts). Однако нанять их сразу вы не сможете, поскольку возмущенные обитатели выгонят вас из города, и он станет нейтральным. В течение шести дней ни один герой не сможет войти в город. По прошествии этого срока вы можете вернуться и нанять духов, если хотите.

Также можно заново отстроить город. Для этого нажмите правой кнопкой мыши на бывшую кузницу. Вы сможете выбрать тип города — первоначальный или родной для вашего героя. Если ваш герой имеет специализацию строителя (Джеддит), вы сможете выбрать любой тип города.

ЭТО ВАЖНО: как и в случае с разрушением города, ваш герой должен обладать необходимым уровнем опыта и достаточно мощной армией.

ПРАВИЛА КАРТЫ (MAP RULES)

У вас есть немало возможностей еще более разнообразить игру.

Перед началом каждой игры вам будет предложено выбрать одно или несколько из следующих правил.

Fliers don't fly, but aren't retaliated against. — Летающие существа не летают, но им не отвечают.

Fast creatures are slow, slow ones fast. — Быстрые существа становятся медленными, а медленные — быстрыми.

Creatures are half-price on day 7 each week. — В седьмой день каждой недели существа продаются за полцены.

Heroes create Magic Plains each day. — Герои создают вокруг себя магические равнины в начале каждого дня.

Для этого вокруг героя должно быть достаточно свободного места. Кроме того, магические равнины почему-то невозможно создать под землей.

При создании магических равнин дороги исчезают. Поэтому, если вы решили пользоваться этой опцией, навык следопытства будет нелишним для ваших героев.

Creatures attack twice. — Существа атакуют дважды.

Creatures in armies grow by 4 per cent each day. — Войска в армии героя каждый день увеличиваются на 4%.

Максимально количество существ в отряде — 10 000. И, поверьте, это вполне достижимо. А потом отряд можно разделить...

Играя с этим правилом, вы должны привыкнуть постоянно выкупать существ в городах, чтобы их количество увеличивалось. Естественно, для этого в городе должен быть герой, а минимальное число отряда — 25.

Creature dwellings also sell Boars. — В большинстве жилищ существ на карте продаются кабаны.

Heroes start at 5^{th} level. — Герои начинают с 5 уровня.

В начале игры ваш герой получит 5000 опыта. Герои, которых можно нанять в таверне, уже имеют пятый уровень.

Artifacts in the map are found in pairs. — Артефакты на карте расположены парами (т.е. вы получаете два одинаковых предмета вместо одного).

Артефакты, на которые можно получить задание, можно найти только в единственном экземпляре.

Perpetual darkness. — Вечная тьма.

Те, кому понравилось играть в «Героев IV» с туманом войны, могут включить это. Объекты с вашим флагом дают некоторый обзор. Учтите, что компьютерный противник будет видеть вас как обычно.

Heroes move twice as far. — Очки передвижения героев удваиваются.

Mines change resources each week. — Ресурсы, производимые шахтами, меняются каждую неделю.

Внешний вид шахты при этом остается прежним, но если вы нажмете правой кнопкой мыши, то увидите, какой ресурс производится в данный момент. Также в «Kingdom Overview» можно узнать, какие шахты действуют в настоящее время.

Teaching objects can be revisited each month. — Обучающие объекты можно повторно посещать каждый месяц.

Звучит заманчиво, но представьте себе, какие характеристики будут у героев (как ваших, так и вражеских) месяца через три.

Heroes can have 10 skills. — Герои могут изучить 10 навыков.

Секретные навыки можно увидеть, нажав левой кнопкой мыши на число опыта в окне героя.

7^{th} level creatures upgrade to 8^{th} level. — Усовершенствованные существа седьмого уровня в армии героя автоматически превращаются в существ восьмого уровня.

Heroes are given an artifact each level. — По достижении очередного уровня герой получает артефакт.

Сначала это, конечно, хорошо, но через месяц начинает надоедать. Если продать артефакты негде, то ваш рюкзак очень скоро окажется переполненным. Если же у вас есть доступ к торговцу артефактами, вы будете купаться в золоте. Интересно включить эту опцию на одну игру, чтобы посмотреть на новые артефакты.

Rogues ambush the unwary. — Воры устраивают засады.

Это тоже идея из четвертой части игры. Если вам нравятся приключения — включайте. Но учтите, что теперь нельзя будет отправить на сбор ресурсов и разведку карты героя, например, с одной горгульей.

Creatures have breath weapons. — Существа атакуют дыханием (на две клетки).

Shooters don't shoot, but have more hit points. — Стрелки не стреляют, но имеют больше очков здоровья.

Бывшие стрелки получают +50% здоровья.

Each town has a Grail. — Грааль в каждом городе.

Each town has a Warlord's Banners in front of it. — Перед каждым городом есть знамя боевого предводителя.

Если артефакт находится у ворот нейтрального города, то он охраняется.

ДРУГИЕ НОВОВВЕДЕНИЯ

ТЕЛЕПОРТЫ

Пользование двусторонними телепортами теперь стало платным. Стоимость для игроков: 100 за неделю (т.е. в первую неделю — 100, во вторую — 200 и т.д.). Компьютерным игрокам это обойдется в два раза дешевле. Кроме того, AI может пользоваться вратами даже при полном отсутствии денег.

Односторонние телепорты остаются бесплатными.

ПЛЮСЫ НЕДЕЛИ

Недели ресурсов. В такие недели соответствующие шахты приносят вдвое больший доход, а на карте появляется некоторое количество указанного ресурса.

Недели существ. Увеличивается прирост и характеристики определенных существ.

ГОРОДСКИЕ БАШНИ

Городские башни теперь тоже получают опыт.

Башни получают 100%-ное усиление за каждую неделю, в течение которой игрок удерживает город, а также за каждую выдержанную осаду.

Когда город захватывает враг, плюсы обнуляются.

В этой статье описана лишь незначительная часть новшеств и изменений, появившихся в игре. Так что вам предстоит самим исследовать захватывающий мир, следующий путями богов. Вас ждет масса сюрпризов, как приятных, так и не очень, сотни невероятных открытий и много часов увлекательной игры. Удачи!!!

ЛКИ

ЛУЧШИЕ ДОПОЛНЕНИЯ

ФРОЛЛИ



ЖАНР
action/RPG
СОЗДАТЕЛИ
Bethesda Softworks, Akella, 1C
НА ЧТО ПОХОЖЕ
Корсары
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
PIII-800MHz, 128MB, 32MB video
(PIV-1,2GHz, 256MB)
МУЛЬТИПЛЕЕР
интернет, локальная сеть
СКОЛЬКО ДИСКОВ
2 CD
САЙТ ИГРЫ
www.pirates.bethsoft.com
НОВИЗНА
9/10

Рейтинг

Пираты Карибского моря

Корсары A&M

...через час те из вас, кто останутся в живых, хе-хе... будут завидовать мертвым...

(Л. Стивенсон, «Остров сокровищ»)

В одном из недавних номеров мы уже писали о «Корсарах A&M». Однако дополнение живет очень насыщенной жизнью и продолжает активно развиваться. Недавно «корсары» согласились лично обсудить с вами свое детище, и мы рады предоставить вам «место встречи».

ЛИЧНОЕ ДЕЛО

Вначале, конечно, необходимо выбрать персонажа — одного из десяти. Трое из них знакомы нам по фильму, а еще двое — по оригинальной игре. Или создать своего. Здесь вы выберете только внешний вид своего героя, но есть и другие параметры, гораздо более важные. В частности, вам предстоит выбрать нацию, на стороне которой вы хотите начать игру (Англия, Франция, Испания, Голландия, пираты), и один из пяти классов (Авантюрист, Корсар, Торговец, Мастер, Инквизитор) — они определят для вас весь дальнейший процесс игры. Особенности прокачки в зависимости от класса приведены в таблице «Специализация героев».

СПЕЦИАЛИЗАЦИЯ ГЕРОЕВ

Класс	Основные умения	Ущербные умения
Корсар	Фехтование, абордаж	Авторитет, починка
Торговец	Навигация, торговля	Фехтование, пистолеты
Мастер	Меткость, починка	Абордаж, защита
Инквизитор	Авторитет, защита	Навигация, меткость
Авантюрист	Пистолеты, орудия	Торговля, удача

Что касается выбора нации, то существенное преимущество есть у пирата: он имеет возможность быстро обзавестись кораблем. Все остальные вынуждены долго и нудно копить для этого деньги, выполняя разные мелкие поручения.

Но, кого бы вы ни выбрали, теперь вам потребуется особая осторожность в рукопашных схватках. Если раньше можно было купить полный инвентарь зелий и не беспокоиться насчет ранений, то с появлением характеристики **здоровье** любые раны, даже те, что вы можете вылечить на месте, создают кое-какие проблемы. В частности, они портят здоровье — а в результате падают такие жизненно важные умения, как фехтование и авторитет, но при этом увеличивается защита. Если суммарный урон, полученный персонажем за день, значительно превышает общее количество единиц его жизни, на следующее утро он может проснуться немножко больным. Или наутро после следующей заварушки — смотря какой урон.

Здоровье можно поправить самыми разными способами. Оно постепенно восстанавливается само, если вы не получаете новых ран. Но происходит это очень медленно, поэтому, если вы хотите вести активный образ жизни, придется воспользоваться более радикальными методами. Самое эффективное — сходить к священнику. Он может за один раз поднять планку здоровья — вот только не чаще одного раза в месяц, да еще требует за это уйму денег (100 000 золотых). Еще одно место, где можно подлечиться, — бордель, как ни странно. Это заведение вам придется посетить боль-

Уважаемые читатели!

Команда разработчиков рекомендует вашему вниманию краткий обзор дополнения к известной игре от фирмы «Акелла» — «Пираты Карибского моря». Посчитав недостаточным для удовлетворения интересов истинных фанатов мир и логику игры «Пиратов», мы создали свой мир, более соответствующий духу и времени пиратов XVII-го века.

Аддон «Корсары A&M: Возвращение морской легенды» создавался командой фанатов игры под руководством Алексея Бобровникова (ALexusB). В процессе создания аддона мы непрерывно учитывали мнение сотен поклонников игр на пиратскую тематику.

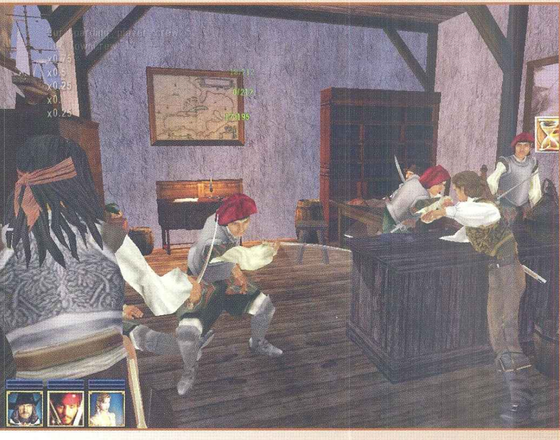
Именно под вашим влиянием мы внесли более тысячи изменений в оригинальную игру, в том числе — сделали более реалистичной физику плавания, логику поведения кораблей, изменили и расширили географический мир оригинальной игры, создали живой мир: бесконечные генераторы квестов, захваты городов, осады, каперство, постройка и улучшение своей колонии, тюнинг параметров корабля, десять уровней сложности игры, многокритериальное развитие главного героя, свобода выбора в поступках и последствия от содеянного, а также многое другое.

*Мы старались восполнить пробел, возникший в результате невыхода «Корсаров 2» в 2004 году, и думаем, что смогли это сделать. В заключение хотим добавить, что «Корсары A&M» — это непрерывно эволюционирующая игра, в которую играют несколько тысяч поклонников морской тематики и которую продолжают делать игроки для игроков. В чем нетрудно убедиться, зайдя на сайт **http://seadogs.4fans.org**. Нередко вас там будет ждать очередное обновление. На форуме **http://kerk.ru/forum/index.php** вы можете найти всю интересующую вас информацию и высказать свои пожелания.*





Теперь наша очередь стрелять!



Блейд и Воробей празднуют освобождение из тюрьмы.

ше одного раза (опять же все зависит от степени повреждений), но стоить это будет куда дешевле, да и никто не запретит вам лечиться таким образом хоть каждый день.

Все это делает фехтование крайне дорогостоящим занятием, поэтому, чтобы хоть частично спасти свой кошелек, вам пригодится такой навык, как **Медицина**. Она замедляет темпы падения здоровья (оно все равно портится от ран, но увеличивается урон, который для этого нужно получить) и ускоряет его восстановление в периоды мирной жизни. А если вам кажется, что медицина — неподходящее для пирата занятие, вспомните капитана Блада: врач по профессии, он к тому же был непревзойденным фехтовальщиком и грозой испанцев. Чувствуете связь?

ПОМОЩНИКИ

Рукопашные схватки занимают значительное место в жизни главного героя, и здесь вам не обойтись без верных союзников, на которых можно положиться в трудную минуту, — ваших офицеров. Офицеров можно нанять в тавернах. Обычно они обладают какой-либо специализацией, о чем сразу же и сообщают: канонир хорошо стреляет из пушек, а шкипер ловко управляет кораблем. На роль телохранителей выбирайте офицеров-абордажников, обращая внимание на их навык фехтования и способность носить кирасу.

Офицеры, как и главный герой, имеют репутацию, от которой зависит их мировоззрение и реакция на ваши поступки. Так, например, если вы постоянно продаете контрабанду, казните пленных или нападаете на дружественные корабли, то офицер-мошенник считает это вполне правильным образом жизни и его лояльность по отношению к вам растет от события к событию. В то же время офицер-герой имеет совсем другие жизненные принципы и считает такое поведение неприемлемым, поэтому он рано или поздно уйдет от вас. Отношение к вам отображается в виде синей полоски под портретом офицера в меню «Персонаж»: чем длиннее полоса, тем лучше он о вас думает. Чтобы упростить себе жизнь, старайтесь подбирать офицеров с примерно одинаковой репутацией — тогда их мнение о вас будет меняться в одну сторону.

Кроме того, офицеров иногда одолевает ностальгия по дому, и они пытаются уволиться. Удержать их можно дополнительным стимулом в виде денежной премии. В дополнении вы встретите несколько квестовых офицеров:

❖ **Джек Воробей** и **Алекс Блейд** ждут вас в одной из тюрем — в какой именно, определяется случайным образом в начале игры — конечно, только в том случае, если вы не играете одним из них — нанять в офицеры самого себя уже не получится. Чтобы освободить их, придется дать приличную взятку коменданту тюрьмы — 50 000 золотых, и, если вы обзавелись правильной репутацией, спасенный от виселицы пират присоединится к вам в качестве офицера.

❖ **Энни Бони** обитает в логове контрабандистов на Венесуэле. Неплохо управляется со шпагой и пистолетом.

❖ **Мери Рид** вы найдете в пиратском форте, расположенном в джунглях Кюрасао. Почти универсальный солдат: фехтование, авторитет и канонирские способности — это не полный перечень ее достоинств.

❖ **Луиза Дрейк**, подвизавшаяся в логове всех отверженных — острове Невис, — также пригодится вам и в море, и на суше.

Найм девушек обойдется вам в сумму, сравнимую со стоимостью небольшого корабля — 30 000 золотых, но их компания легко компенсирует столь значительные траты и скрасит одиночество в дальнем плавании.

❖ Наконец, самый желанный офицер — это многоопытный капитан и отчаянный рубака **Философ**, живущий на Невисе, — 325 000 золотом и великолепная сабля «Килидж» — это его цена, но на самом деле он стоит гораздо больше. Впрочем, со временем и в тавернах можно будет найти офицеров не хуже, но для этого придется попутешествовать.

ГДЕ БЫ ПОЖИВИТЬСЯ?

Способов наполнить свои сундуки пиастрами существует великое множество, но далеко не все из них будут доступны вам уже с первых минут игры. Ведь если вы играете не корсаром, а кем-то другим, поначалу придется как следует побегать по острову, чтобы заработать денег на корабль. Первое время вы сможете выполнять только сухопутные задания, но и в дальнейшем, когда выйдете в море, суша останется главным источником информации относительно «плохо лежащего» золота.

НА СУШЕ

Таверны и их посетители составляют важную часть игрового мира дополнения. Именно в тавернах вы договариваетесь с контрабандистами о тайной сделке, нанимаете команду, просто проводите время за кружкой рома и игрой в кости. Кроме того, в тавернах вам расскажут последние новости острова, слухи про таинственный корабль «Черная Жемчужина», продадут карту сокровищ и подскажут, куда плывет богатый купец (ограбив такого купца, можно заработать до 300 000 золотых). Не стоит пренебрегать и разговорами с простыми жителями городов — они в курсе всех дел и могут рассказать о золоте, скопившемся в форте. Узнав о таком счастье и разграбив форт, вы сможете заработать до 1 000 000 золотых. Вообще, у многих людей, населяющих тот или иной остров, можно получить небольшие, но выгодные и полезные квесты:

❖ Мэр поручит вам уничтожить шайку бандитов в джунглях, расправиться с контрабандистами или потопить пиратский корабль, терроризирующий прибрежные воды.

Выполнив от 5 до 10 заданий мэра, вы получите корсарский патент нации, а вашим матросам будет выдана военная форма.

❖ Ростовщик предложит получить деньги с должника или отвезти золото своему клиенту, предложит вам деньги в долг или возьмет на хранение вашу добычу.

Задания мэра и ростовщика как раз и дадут тот начальный капитал, на который вы сможете приобрести корабль, а если к заработанным деньгам вы добавите еще и взятые в долг у того же ростовщика, то в свое первое плавание выйдете неплохо подготовленным к любым стычкам.

Не стоит забывать и о таком источнике дохода, как клады, их на архипелаге великое множество, а карты их местоположения часто продают в тавернах спившиеся личности. Многие предметы нельзя купить и очень трудно отобрать у врага: сабли «Килидж» и «Цербер», мощное стрелковое оружие «мушкетон», магические талисманы, прибавляющие навыки своему владельцу, и, наконец, древний идол — ключ к вожделенному «шотгану», хранящемуся в храме инков на заброшенном острове, — все это можно найти в кладах. Разумеется, вы найдете там и кучу драгоценных камней, золота и украшений.

Помните и то, что обладание картой или сокровищами привлечет к вам внимание любителей поживиться, которые могут напасть как на море, так и на суше. Чтобы чаще находить в тавернах карты сокровищ, поспешите приобрести такой полезный навык, как «Кладоискатель», — тогда посетители таверн отнесутся к вам с большим доверием и вы сможете чаще покупать карты сокровищ.

В МОРЕ

Здесь есть два пути обогащения: торговля или захват товаров и кораблей. В зависимости от того, что вы предпочтете, зависит выбор корабля и всех его характеристик. Конечно, в течение игры вы можете многократно менять свой стиль, но чтобы количество золота в сундуках продолжало ощутимо расти, нужен соответствующий корабль.

Если вы собираетесь вести жизнь торговца, выбирайте корабль с вместительным трюмом и обращайтесь к журналу торговли. Ориентируясь на экспорт и импорт, можно вполне сносно зарабатывать. Лучше начинать с торговли золотом — это дает большую прибыль, чем все остальное.

Если вы решили стать воином, выбирайте быстрый корабль, например, люггер, и набирайте полную команду, покупайте еду и обязательно держите на борту достаточно оружия для команды. Кроме того, хорошо бы иметь офицера с навыками авторитета и навигации — тогда вы сможете захватывать кроме груза еще и призовые корабли.

Далее вам необходимо выбрать, какую артиллерию установить на свой корабль. Торговцу лучше всего подойдут кулеврины максимального калибра. Обладая большой дальнобойностью, они способны обеспечить вашу безопасность.

Если ваша стезя — это абордаж и рукопашная схватка на скользкой от крови палубе, то выбирайте пушки — они быстрее заряжаются и наносят больше повреждений, чем кулеврины, хотя и обладают меньшей дальнобойностью.

Если вас не устраивают характеристики вашего корабля, отправляйтесь на Мартинику — там знаменитый на весь архипелаг судостроитель может улучшить каждую из них на 25% — за соответствующее вознаграждение. Как известно, тюнинговые работы и индивидуальный подход всегда были дорогим удовольствием.

Выйдя в море, ориентируйтесь на данные интерфейса при встрече с кораблями, так, например, «военная армада» означает, что вы встретили крупное соединение военных кораблей, «корсар» — это военный корабль, а «торговцы» — однозначно добыча.

Если вам повезет взять в плен вражескую команду и капитана — это еще одна золотая жила. Пленные капитаны предоставляют множество возможностей. Во-первых, вы всегда можете спуститься к ним в трюм, поболтать или дать в глаз. Во-вторых, вы можете отпустить пленного капитана на свободу, когда будете проплывать мимо острова, — в этом случае у вас поднимется репутация. А вот если вы «отпустите» пленника в открытом море, репутация, напротив, понизится. В-третьих, если капитан пиратский, вы можете сделать его своим офицером или отдать губернатору какого-нибудь острова за вознаграждение, а потом еще и посмотреть расстрел (теперь уже за плату с вашей стороны). Если же пленник не был пиратом, вы можете потребовать за него выкуп у мэра одного из островов той же нации.

Но будьте осторожны в общении с узниками в трюме — они могут взбунтоваться. Это происходит далеко не всегда, но порой, когда вы начинаете их бить или пытаетесь выбросить за борт, они могут и не согласиться с таким решением.

ПИРАТСКИЕ ИГРЫ

Если вы еще не очень известный капитан и не обладаете мощным кораблем, то вам лучше искать себе союзников для серьезных дел. Обратите внимание на морские битвы с участием дружественной вам нации. Вмешавшись в такой бой, вы получаете неплохой шанс захватить призовой корабль и пополнить судовую кассу. Представляет интерес и нападение одной нации на город другой — выбрав правильную тактику, вы вполне сможете заработать неплохие деньги. Прежде всего стоит подумать о роли парламентера, чтобы урегулировать конфликт и получить заслуженные комиссионные. Для этого направляйтесь прямым ходом к мэру осажденного города и предложите свои услуги по передаче взятки нападающим. Передавая деньги командору напавшей эскадры, вы можете уговорить его покинуть воды острова за меньшую сумму, чем предлагает мэр. Остаток вы можете, как честный человек, вернуть городу или оставить себе.

Не забывайте и про пиратский остров Невис. Пираты обычно обладают информацией, где можно неплохо поживиться, и постоянно нуждаются в союзниках.

На Невисе вам предложат отобрать добычу у солдат или пиратов, скрывающихся в джунглях одного из островов архипелага или перехватить караван с золотом у какого-либо острова. Но будьте осторожны — многие пираты просто зарятся на ваш корабль и попытаются убить вас во время переговоров или заманить в ловушку. Впрочем, вы всегда сможете поквитаться с хитрецом: чтобы найти его, обращайтесь к хозяйке таверны на Невисе Инес Диас — эта уникальная женщина знает все обо всех.

Большой интерес для грабежа представляют внутренние города, не защищенные мощным фортом и имеющие малочисленный гарнизон. Сан Дамасо, Форт Оранж и Дес Мойнес — достаточно легкоуязвимые цели для грабительских набегов. Нападая на такой город, вам придется перебить отряд солдат перед воротами города, затем ворваться внутрь и выиграть бой на городских улицах и, наконец, победить телохранителей мэра в его резиденции — только тогда вы получите законную добычу до 200 000 золотых.



Одним ударом убить двоих — это надо уметь!

Обладатели больших и грозных кораблей получают возможность нападения на города, имеющие форты. В последней модификации дополнения правила захвата городов принципиально изменились. Иногда в фортах скапливается до 1000 золотых слитков (о чем вам и сообщают любящие потрепаться жители острова) — по-настоящему царский куш, способный обогатить победителя за один день. Для захвата этого баснословного богатства вам придется уничтожить корабли охраны, сторожащие вход в гавань, и подавить пушечный огонь форта. Только после этого вы сможете ворваться в форт и, перебив солдат, погрузить захваченную добычу на свой флагман. Кроме боеприпасов и золота вам достанутся и пленные из числа защитников форта — их можно превратить в рабов или пополнить потери в команде.

Далее перед вами стоит выбор: продолжить захват города или, если силы ваши невелики, покинуть остров. Учитывая то, что защитники города сконцентрировали свои силы в порту, дабы воспрепятствовать высадке вашего десанта, вы можете прибегнуть к хитрости — сделав вид, что уплываете, высадиться в ближайшей бухте и, пройдя через джунгли, ворваться в город со стороны суши. Теперь для победы над защитниками города необязательно захватывать все локации — вполне достаточно резиденции.

С другой стороны, если вы чувствуете, что сила на вашей стороне, можете пробиваться к резиденции напрямую. При этом помните, что если раньше вашими союзниками при захвате порта были только офицеры, то теперь в этой схватке участвуют и рядовые члены команды.

Уничтожив солдат и захватив резиденцию, вы можете взять выкуп с мэра или же оставить город себе, ну а если вы находитесь на службе нации и имеете патент корсара, то можете гордо водрузить флаг своих работодателей над захваченным городом.

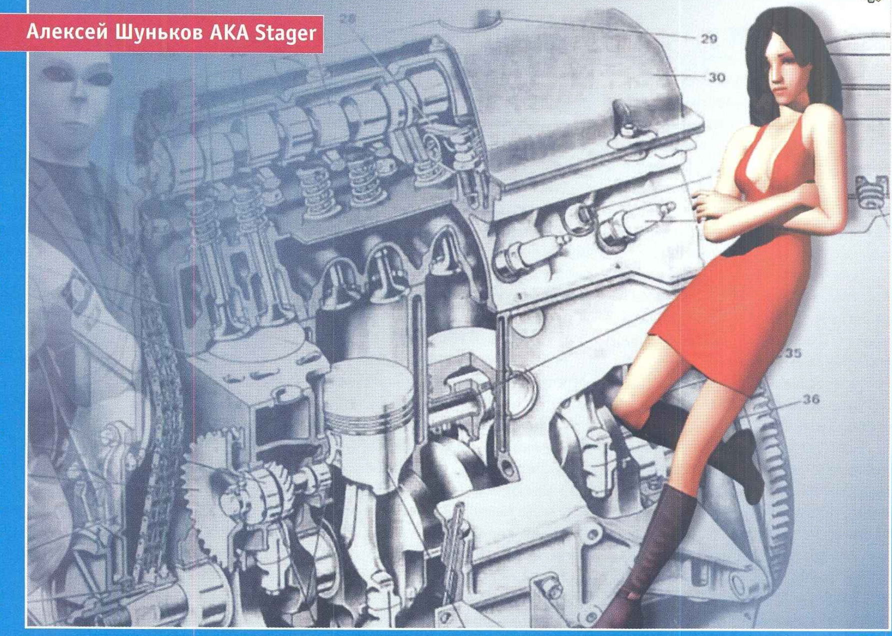
В том случае, если вы оставляете город себе, правильно выберите кандидата на пост мэра: кроме того что он должен обладать харизмой (навык авторитета больше 3), большое значение имеет его искушенность в торговле. Чем лучше развиты эти навыки, тем больше налогов способен собирать мэр (сумму налогов вы может обсудить с ним после назначения). Кроме того, он будет бесплатно чинить ваши корабли и, если у вас активизирована способность **«Таможня»**, собирать таможенные сборы с заходящих в порт кораблей. Доход от этого в виде товаров будет накапливаться на складе мэра, и все товары будут доступны вам совершенно бесплатно.

Как видите, присвоение города имеет много плюсов, но не обольщайтесь — непомерные налоги рано или поздно вызовут мятеж в колонии, а прежние владельцы, обиженные неучтивым обращением с их собственностью, не позже чем через один-два месяца приплывут отбивать свой бывший город. Если вы не хотите постоянно выдерживать осады, то выход один — дипломатические переговоры, которые с удовольствием осуществит один из дипломатов, постоянно пьянствующих в тавернах пиратских поселений. Правда, удовольствие это дорогое: от 2 до 5 миллионов золотом в зависимости от острова и аппетитов нации.

Поэтому, если вам захочется непременно обзавестись своим городом, дешевле будет построить собственную колонию на одном из двух свободных островов (Кайман и Теркс) — такая блажь обойдется вам в 1-2 миллиона золотых в зависимости от навыков торговли. Естественно, времени это займет намного больше, чем захват города, но зато не придется постоянно отбиваться от законных владельцев колонии.

Решайте сами, какой путь развития подходит вам больше (и не только в деле приобретения недвижимости) — для того ведь и создавалось такое разнообразие возможностей, чтобы каждый пират, как личность независимая, мог иметь максимум свободы действий.

ЛКИ



Алексей Шуньков AKA Stager

The Sims 2

Занятие 2. Создаем собственную карьеру

В предыдущем номере мы познакомились с замечательным редактором пакетов для The Sims 2, научились влиять на отношения между персонажами и воскрешать мертвых. Однако все наши эксперименты ограничивались одним отдельно взятым компьютером и не выходили за его пределы.

Теперь возьмем задачу посложнее. Наша цель — создать объект, который можно было бы оформить в виде самостоятельного файла, чтобы дать его друзьям или выложить в интернет. Пусть это будет какая-нибудь новая, одиннадцатая карьера для ваших подопечных. Помимо советов и рекомендаций я сопровождаю урок всеми промежуточными файлами и конечным продуктом, чтобы вы могли сверять с ними результаты на каждом шаге. Приготовьтесь — мы устроим наших симов на работу в... судебно-медицинскую экспертизу.

ЖАНР
стратегия (сим)
СОЗДАТЕЛИ
Maxis, EA Games
НА ЧТО ПОХОЖЕ
The Sims
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
PIII 800MHz, 256MB, Video 32MB (2000MHz, 512MB)
МУЛЬТИПЛЕЕР
нет
СКОЛЬКО ДИСКОВ
четыре CD, один DVD
САЙТ ИГРЫ
thesims2.ea.com
Рейтинг



Вероятно, лишь один человек из тысячи страстно поглощен своей работой как таковой. Разница только в том, что про мужчину скажут: «Он увлечен своим делом», а про женщину: «Она какая-то странная».
Дороти Сейерз

ПЛАН ДЕЙСТВИЙ

Итак, что же мы будем делать? Для начала, чтобы не создавать неизвестный объект «с нуля», мы возьмем одну из существующих карьер — извлечем все ее файлы из пакета объектов и сохраним в каком-нибудь отдельном месте. Затем скомпилируем эти файлы в один пакет, чтобы с ними легче было работать. Дальше предстоит наименее ответственная, но зато самая интересная процедура: придумывание собственной карьеры, составление расписаний и требований к умениям, рисование картинок-логотипов и т.п. В конце мы попробуем установить получившийся пакет в игру и посмотреть, что же у нас получилось.

И еще одна оговорка. Редактирование карьеры в бинарном виде — та еще задача. В принципе, она вполне решаема, но зачем — когда к редактору **SimPE** существует замечательный плагин, созданный специально для работы с карьерами?

НА КОМПАКТЕ

❖ редактор SimPE с плагином для редактирования карьер;
❖ демонстрационные файлы по каждому из пяти шагов создания новой карьеры;
❖ готовый к установке пакет — разработанная специально для ваших персонажей карьера судебно-медицинского эксперта.

ДУБЛИРУЕМ ОБЪЕКТ

Где лежат объекты игры? Правильно — в пакете objects. Запустите SimPE и найдите этот файл в каталоге **TSData\Res\Objects**, если считать от каталога с игрой (например, **C:\Program Files\The Sims 2**).

■ **ЭТО ВАЖНО:** никогда не редактируйте сам файл objects.package! Если нужно внести какое-то изменение, всегда извлекайте из него нужный объект, подправляйте как душе угодно, а потом размещайте в виде package-файла в каталоге **EA Games\The Sims 2\Downloads**, расположенном в «Моих документах».

ШАГ 1. ИЗВЛЕЧЕНИЕ НУЖНЫХ ФАЙЛОВ

Итак, вы открыли файл **objects.package**. Среди всех упакованных файлов нужно найти те, которые относятся к какой-нибудь одной карьере, она и послужит основой для создания своей собственной. Есть простой и надежный способ найти эти файлы — нужно использовать фильтр по идентификатору группы.

Идентификатор группы — это число, которое объединяет упакованные файлы разных типов, приписывая их одному объекту. У всех файлов, которые отвечают за выбранную карьеру, этот идентификатор будет совпадать.

Чтобы увидеть в списке только упакованные файлы из одной группы, нужно указать идентификатор этой группы в строке ввода над таблицей, которая озаглавлена «**Group Filter**». В принципе, вы можете выбрать идентификатор из большого списка, но проще ввести цифры вручную.

ИДЕНТИФИКАТОРЫ ГРУПП ДЛЯ ВСЕХ КАРЬЕР

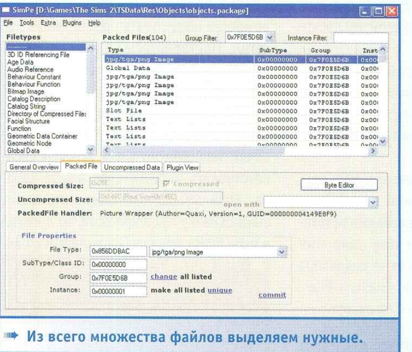
Карьера	Взрослая	Детская
Athletic	0x7FC82329	0x7FBDC3E8
Business	0x7F1575B2	0x7F83EF68
Criminal	0x7F5AA90E	0x7FCC33D4
Culinary	0x7FF8F9B6	0x7F6E636C
Law Enforcement	0x7F05D903	0x7F3969B0
Medicine	0x7F0E5D6B	0x7F98C7B1
Military	0x7F4C28B2	0x7FDAB268
Politics	0x7F162387	0x7F80B95D
Science	0x7F7201DA	0x7F1611D4
Slacker	0x7F2FD049	0x7F4BC047

Сами значения вы можете взять из таблицы «Идентификаторы групп для всех карьер», а можете найти самостоятельно.

Возьмем за основу карьеру врача (группа 0x7F0E5D6B) и установим фильтр по этой группе. Если перед включением фильтра вы перейдете, например, на тип файлов «**Object Data**», то увидите, как сразу после фильтрации в таблице останется только одна строчка. Мы добились желаемого результата — интересующие нас файлы отделены от остальных.

Теперь надо вынести их из пакета. В списке типов (**Filetypes**) перейдите на самый верхний пункт (прочерк), чтобы в таблице показывались все упакованные файлы,

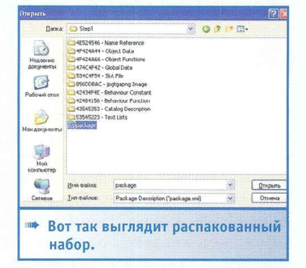
удовлетворяющие фильтру, вне зависимости от типа. Выберите команду **File -> Extract all...**, а затем укажите какой-нибудь временный каталог. Если программа сообщила «Extracted 104 Files», значит, вы все сделали правильно.



Из всего множества файлов выделяем нужные.

ШАГ 2. СОЗДАНИЕ ПАКЕТА

Все файлы, относящиеся к указанной группе, вынесены из пакета, распакованы и сохранены на жестком диске. От objects.package нам уже ничего не нужно — закрываем его, а вместо него открываем файл описания пакета в том каталоге, куда мы только что сохранили — страшно подумать — 104 файла. Для этого нажимаем **File -> Open**, в качестве типа выбираем **Package Description (package.xml)**, переходим в наш временный каталог и открываем единственный обнаруженный файл.



Вот так выглядит распакованный набор.

Особенность файла package.xml состоит в том, что он хранит описания множества распакованных файлов, лежащих рядом. При его открытии фактически открываются именно они.

Для упрощения дальнейшей работы нам понадобится создать новый пакет, в который будут запакованы эти файлы. Если в первом шаге мы извлекли множество отдельных файлов, то сейчас — с точностью до наоборот: мы снова запакуем их, но уже не в общий пакет, а в отдельный.

Выбирайте пункт **File -> Save As...** — и придумывайте имя. Желательно, чтобы оно было «говорящим», то есть давало бы пользователю какую-то информацию о содержимом пакета. В нашем случае это **ForensicMedicineCareer.package**.

ШАГ 3. ПОЛУЧЕНИЕ УНИКАЛЬНОГО GUID

Очень важный шаг — присвоение объекту нового номера. Каждый объект в игре имеет уникальный номер — так называемый GUID. К примеру, для выбранной карьеры он пока равен 0x0C7761FD. Другого объекта с таким номером по понятным причинам в игре быть не должно. Следовательно, если мы хотим создать дополнительную карьеру, потребуется придумать ему новый номер.

Как сделать так, чтобы номер действительно был уникальным? Напрашивается простое и неправильное решение — взять это число из головы, а потом поискать его в objects.package. Если не нашли — значит, номер уникален и им можно воспользоваться. Так вот нет. Предположим, вы придумали замечательное число — 0x00000001, убедились в отсутствии такого GUID в игре, создали объект и выложили его в интернет. Тем временем другой любитель самоделок выложил в сеть свое творение и присвоил ему этот же номер. Угадайте, что будет, когда игрок скачает эти два объекта и попробует установить оба? Ничего хорошего.

Приготовьтесь, сейчас я расскажу правильное решение. Заходите на ***http://sims.ambertation.de/ reguser.php*** и выбирайте пункт **Register** — так вы зарегистрируетесь в качестве разработчика дополнительных объектов The Sims 2. Покончив с логинами и паролями, заходите в собственное пользовательское меню (**User Menu**) и выбирайте пункт **Register New GUID**. Введите название объекта и получите собственный идентификатор (в моем случае — 0xC1766002). Теперь его можно спокойно использовать.

ЭТО ВАЖНО: стопроцентной гарантии, что номер будет уникальным, не дает даже такой способ. Указанный сайт поддерживает Quaxi — создатель редактора SimPE. Он гарантирует, что ваш номер не будет предоставлен другим пользователям. Но всегда найдутся те, кто пренебрежет услугами сайта и возьмет идентификатор из головы. Кроме того, в следующих версиях The Sims 2 разработчики наверняка добавят новые объекты. Вероятность совпадения номеров ничтожно мала, но все же есть.

Покончив с регистрацией и получением номера, продолжим наши упражнения. Задача — установить нашему объекту новый номер, тем самым превратив его в самостоятельную сущность игры. Вернемся в SimPE и выберем **Object Data** в перечне типов файлов. В таблице появилась одна-единственная строчка — она-то нам и нужна.

ЭТО ВАЖНО: когда в будущем вы будете дублировать другие объекты, возможно, в списке файлов Object Data появится несколько строк. В таком случае придется заменить все идентификаторы.

В списке нижних закладок выбираем **Plugin View** и видим там строку ввода под названием **GUID**. Вводим туда уникальный идентификатор, полученный на сайте (я ввожу 0xC1766002). Только не перепутайте его с идентификатором, который присвоили вам как пользователю, — нужен именно идентификатор объекта, полученный в пункте **Register New GUID**. Замечательно. Нажимаем синюю кнопку — надпись **commit** и наслаждаемся сообщением *Changes were committed*.

ЭТО ИНТЕРЕСНО: знание английского языка — не самая сильная сторона создателя SimPE. Сама программа реализована на высшем уровне, но вот тексты-пояснения — увы. То *Handel* напишет вместо *Handle*, то в слове *committed* букву потеряет. Вот она — оборотная сторона узкоспециализированного западного образования.

Итак, номер есть. Теперь еще надо «отвязать» наш объект от старой группы. В списке типов выбираем «прочерк», чтобы увидеть в таблице все 104 файла. Выбираем самую верхнюю строчку, а внизу переходим на закладку **Packed File** (вторая слева). Строка ввода **Group** содержит уже знакомое нам число 0x7F0E5D6B — именно его мы вводили для фильтрации. Замените его на 0xFFFFFFFF, а затем нажмите **change all listed** справа от строки ввода. Нажимаем **commit**, а затем — **File -> Save**. Если сейчас поместить получившийся файл в каталог Downloads, то у медицинской карьеры появится самостоятельный «близнец». Но мы так делать не будем. Ведь наша конечная цель — создать другую, особую карьеру.

РЕДАКТИРОВАНИЕ КАРЬЕРЫ

Пора напрячь творческую мысль и придумать действительно новую карьеру. Это долгий процесс, включающий в себя разработку списка должностей и расписания, выставление заработной платы, придумывание собственных текстов для «карточек шансов» и даже рисование картинок.

Для работы нам потребуется специальный плагин, о котором я уже упоминал. Когда он установлен, а пакет с карьерой открыт, в меню **Plugins** должен появиться пункт **Career Editor**.

ШАГ 4. ПАРАМЕТРЫ КАРЬЕРЫ

Должности

Начнем с того, чтобы указать название карьеры и придумать список должностей. Раз уж мы решили посвятить жизнь судебной медицине, название будет **Forensic Medicine**, а упомянутый список обещает быть следующим:

- Вахтер (**Janitor**)
- Санитар (**Corps Man**)
- Лаборант (**Laboratory Assistant**)
- Судебно-медицинский эксперт (**Forensic Expert**)
- Зав. отделением СМЭ (**Head of a Department**)
- Заместитель начальника бюро СМЭ (**Deputy Bureau Chief**)
- Начальник бюро (**Bureau Chief**)
- Заместитель главного эксперта (**Deputy Head Expert**)
- Главный эксперт страны (**Head Expert**)



Только что я зарегистрировал новый объект и получил уникальный GUID.

Отвязываем все файлы от группы.

❖ Доктор Смерть (**Doctor Death**)

Вводим эти строки на первой закладке, имея в виду, что для каждой должности есть два названия: для мужчин и для женщин. Так, к примеру, вместо Corps Man во второй графе стоит написать Corps Woman.

■ **НА ЗАМЕТКУ:** вы можете изменить число ступеней карьеры, например, сделать 8 или 15 должностей в рамках одной профессии. Для этого в меню «Levels» есть пункты «Insert Level» и «Remove Level».

Под каждым названием приводится краткое описание должности. Именно этот текст игра показывает при повышении по службе. Описание для мужчин и для женщин сделано также отдельно, но редактор карьер предоставляет возможность скопировать его, не набирая повторно и не пользуясь буфером обмена.

На этой же закладке можно указать, в какой одежде и каким транспортом персонаж будет отправляться на службу. Весь список одежды я описать не возьмусь — увидите сами. Учтите, что все названия костюмов, начинающиеся с «NPC» — это наряды компьютерных персонажей (от словосочетания Non-Playing Character). В такой одежде ходят воры, няни, борцы с насекомыми и пожарники. В принципе ничто не мешает вам использовать один из них.

■ **ЭТО ИНТЕРЕСНО:** Доктору Смерти я назначил костюм Reaper NoLei — именно так выглядит смерть, приходящая по душу погибших персонажей. А транспортное средство этого «доктора» — Captain Hero Flyaway. Его суть в том, что персонаж улетает на работу своим ходом, как Captain Hero с вершины полицейской карьеры.

Расписание и условия работы

Вторая закладка редактора карьер содержит график работы, уровень ежедневной заработной платы и условия работы на каждой должности. Смысл колонок в таблице достаточно очевиден.

❖ **Lvl.** Ступенька карьеры (обычно — от 1 до 10).

❖ **Start.** Время начала рабочего дня по 24-часовой системе. Имейте в виду, что транспорт прибывает раньше этого срока.

❖ **Hours.** Длительность работы. Реальное время отсутствия персонажа будет больше, так как дорога отбирает некоторое время.

❖ **End.** Автоматически вычисляемое время окончания рабочего дня.

❖ **Wages.** Ежедневная заработная плата.

❖ **Sun, Mon, ... , Sat.** Работа в эти дни недели. True — рабочий день, False — выходной.

Редактирование происходит точно так же, как и на предыдущей закладке: вы выбираете в таблице нужную строчку, а потом на нижней левой панели устанавливаете расписание и зарплату.

Обратите внимание на вторую группу чисел, находящихся внизу справа — **Motives.** Фактически, это условия, в которых предстоит работать персонажу. Положительные числа означают, что параметр на работе повышается, отрицательные — падает. Можно добиться, чтобы персонаж приходил с работы сытым, веселым и выспавшимся.

■ **ЭТО ИНТЕРЕСНО:** оказывается, параметров самочувствия несколько больше, чем показано в игре. К примеру, жажда (Thirst) и голод (Hunger) существуют по отдельности друг от друга, а социальная коммуникация разделена на общественную (Public) и внутрисемейную (Family). Так, в большинстве профессий работа приносит радость общения с коллегами, но заставляет скучать по семье.

Career Editor

Levels Languages

Career Title: Forensic Medicine — Career Lvl — Reward: Surgical Dummy — Language: 0x01 - English (US)

Job Details | Hours & Wages | Promotion | Chance Cards

Job Levels

Lvl	Start	Hours	End	Wages	Sun	Mon	Tue	Wed	Thu	Fri	Sat
1	0	6	14	200	True	False	True	True	True	True	False
2	20	6	2	305	True	True	True	False	True	False	True
3	7	7	14	476	True	False	True	True	False	True	True
4	9	9	10	574	True	True	False	True	True	False	True
5	10	7	1	672	True	True	True	False	False	True	True
6	10	8	10	770	False	True	True	True	True	True	False
7	10	6	16	875	False	True	True	True	True	True	False
8	10	6	16	900	False	True	True	True	True	True	False
9	11	7	10	1356	False	True	True	True	True	False	False
10	0	1	1	3000	True	True	True	True	True	True	True

Current Level: 10

➠ Рабочий день «доктора».

Вернемся к Доктору Смерти — уж очень интересный тип получается. По нашим настройкам, он будет ходить на работу каждый день на один час, зарабатывая по 3 тысячи. Работа это весьма грязная и утомительная, но обратно он будет возвращаться сытым и неимоверно счастливым (см. рисунок).

Продвижение по службе

Третья закладка (**Promotion**) отвечает за условия, необходимые для продвижения по карьерной лестнице. Смысл всех колонок совершенно очевиден: какие уровни умений и сколько друзей семьи необходимо, чтобы занять определенную должность. Выбрав уровень, настройте требования к персонажу в нижней части окна. Никаких других особенностей здесь нет.

Карточки шансов

Что такое «карточки шансов» (**Chance Cards**)? Вспомните, когда в игре у вас появлялся вопрос: дескать, ваш сим на работе вляпался в историю, как ему лучше поступить? И два варианта ответов, каждый из которых может оказаться проигрышным или выигрышным. В одном случае персонаж теряет деньги, умения, должности, а то и работу как таковую, в другом — получает повышения, навыки или премии. Это и есть «карточки шансов».

Оказывается, что на каждую должность каждой карьеры есть по одной такой лотерейной карточке. То есть 100 штук на всю игру. Разумеется, их тоже можно настроить — для этого-то и предназначена четвертая, последняя закладка редактора карьер. Главная проблема там — тексты: их много. Никакие технические вопросы не сравнятся с необходимостью придумать и напечатать само описание задачи, а также позитивные и негативные исходы для обоих вариантов выбора. И так — по каждой из десяти должностей в карьере.

Кроме текста, настраивается вероятность события, а также численные эквиваленты каждого исхода: как изменяются деньги, умения и должность. Собственно, все.

Покончив с параметрами карьеры, закрывайте окно плагина — он больше не понадобится. Изменения применяются автоматически при закрытии окна, однако в главном окне редактора SimPE все равно придется нажать **File -> Save**, чтобы записать их на диск.

ШАГ 5. ЛОГОТИП

Это достаточно непростой момент — и вот почему. Картинки-логотипы профессии хранятся в запакованном виде. В ходе распаковки редактор SimPE дает им расширение JPG, но оно не соответствует их фактическому формату, содержащему, в частности, альфа-канал. Что-то я увлекся... Итак, практическая сторона вопроса.

Перейдя на тип файлов **jpg/tga/png Image** в редакторе SimPE, вы увидите в таблице пять файлов. Это набор картинок, содержащих все варианты начертания логотипа, которые встречаются в игре. Выберите первую строчку из списка, щелкните правой кнопкой и во всплывающем меню выберите **Extract...** Создайте какой-нибудь каталог и сохраните в него картинку. Готово? Теперь проделайте то же самое с оставшимися четырьмя строчками таблицы.

В итоге мы получаем двойной набор файлов — на каждую картинку приходится файл, собственно содержащий изображение (расширение *.jpg), и файл описания (расширение *.jpg.xml). XML-файл создал редактор, чтобы иметь возможность импортировать картинку обратно, если это потребуется.

Теперь о самом файле с изображением. Несмотря на знакомое расширение, его реальный формат — Extended TGA. Отличие состоит в том, что помимо самого растрового изображения (столько-то на столько-то точек разных цветов), там хранится еще своеобразная параллельная картинка, определяющая прозрачность в каждой точке — альфа-канал. Его можно представить себе как рисунок в оттенках серого, где черный цвет полностью прозрачен, а белый — полностью нет. Разумеется, со всеми промежуточными значениями. При помощи альфа-канала игра решает, в какой степени будет прозрачна та или иная область логотипа.

Итак, мы сохранили файлы с картинками и можем подправить их на свой вкус с помощью любого мощного графического пакета — PhotoShop или Corel PhotoPaint. В частности — вместо западной эмблемы «скорой помощи» нарисовать собственный логотип. Постарайтесь не исказить оригинальную палитру, иначе картинки в игре будут смотреться аляповато.

Нарисовав само изображение, не забудьте про канал прозрачности. Пикселям невидимого фона должен соответствовать черный цвет альфа-канала. Если по ошибке сохранить файл, сняв отметку прозрачности, то логотип в игре будет показан на лиловом фоне.

■ **ЭТО ВАЖНО:** если вы работаете в Corel PhotoPaint, канал прозрачности показывается в виде маски-выделения. Последние версии пакета рисуют маску оттенками красного, наложенными поверх изображения. Помните: непрозрачными на картинке окажутся те части рисунка, которые включены в маску, то есть — не накрытые красным. Остальные видны не будут.

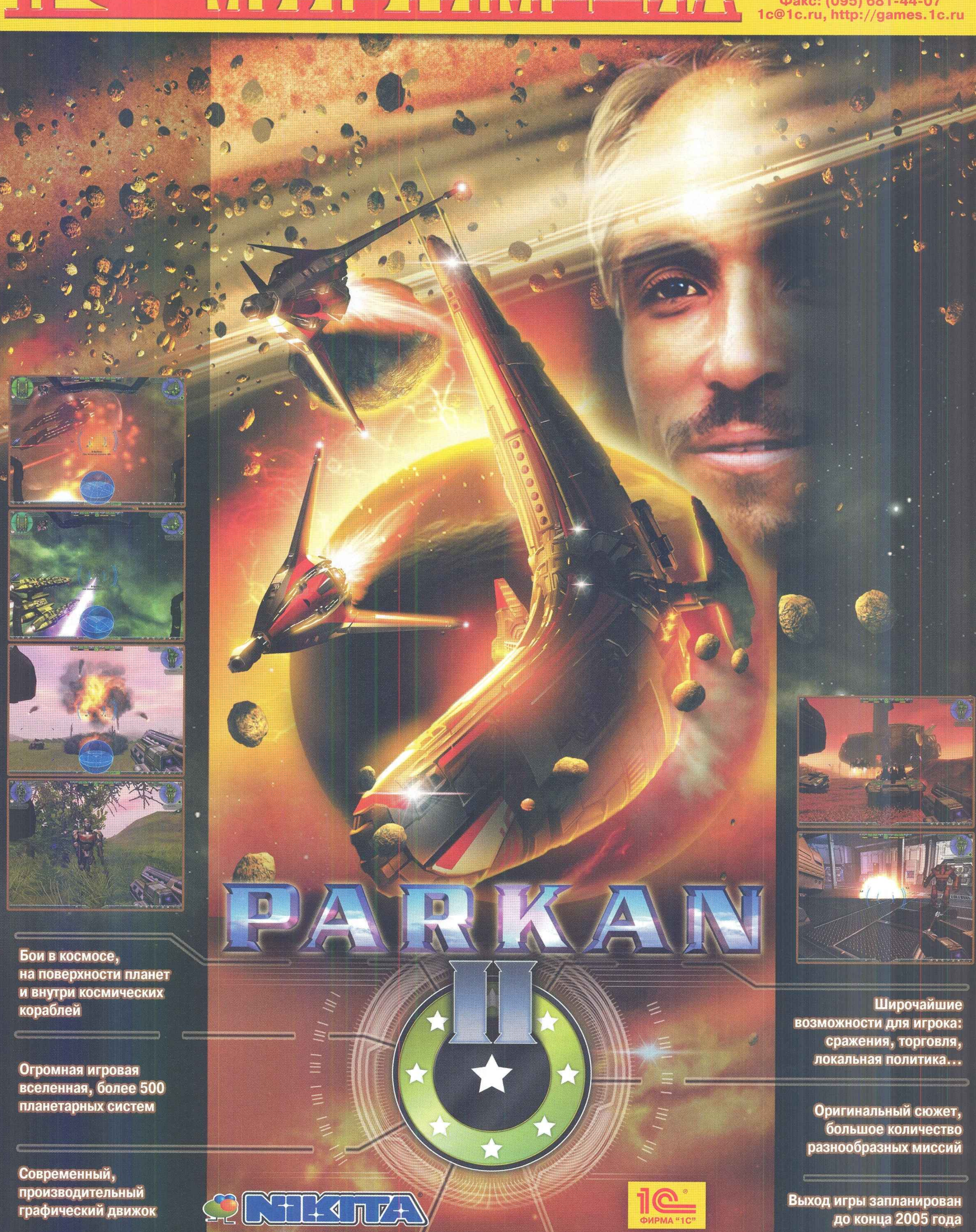
Отредактировав все картинки, нужно перенести их обратно в наш пакет. Возвращаемся в SimPE, становимся на первую строчку списка и из контекстного меню выбираем **Replace....** Осталось указать подправленный файл первой картинки и нажать **Open.** Аналогично поступаем с остальными четырьмя, силясь не перепутать их места-ми. Переключив режим просмотра в **Plugin View**, вы сможете убедиться, что требуемые изменения сделаны. Не забудьте сохранить пакет!

ЭПИЧЕСКИЙ ФИНАЛ

Теперь у нас есть файл **ForensicMedicineCareer.package** (или как там вы назвали свой проект?), готовый к установке. Убедившись, что игра не запущена, скопируйте его в **Мои документы\EA Games\The Sims 2\Downloads**, и смело стартуйте The Sims 2. Пусть кто-нибудь из персонажей посидит за компьютером в поисках работы. Если вы все сделали правильно, то рано или поздно он найдет вакантное место в только что созданной профессиональной отрасли, а слева будет красоваться придуманный вами логотип. Поздравляю!

Теперь вы можете не только играть самостоятельно, но и выложить в Сеть продукт своих трудов, чтобы поделиться им с широкой общественностью. Ведь не зря же вы регистрировались на сайте в качестве разработчика и получали уникальный GUID, призванный не допустить конфликта с другими игровыми объектами! Кроме того, вы можете отправить свой пакет в редакцию ЛКИ — мне (*stager@lki.ru*) или Татьяне Оболенской (*post@lki.ru*), чтобы он попал на компакт-диск журнала в одном из ближайших номеров. Желаю удачи и прекрасного творческого настроения!

ЛКИ


PARKAN
II
Бои в космосе,
на поверхности планет
и внутри космических
кораблей
Огромная игровая
вселенная, более 500
планетарных систем
Современный,
производительный
графический движок
Широчайшие
возможности для игрока:
сражения, торговля,
локальная политика…
Оригинальный сюжет,
большое количество
разнообразных миссий
Выход игры запланирован
до конца 2005 года
NIKITA
1С
ФИРМА "1С"
Copyright © 2004 Nikita. Все права защищены.
Copyright © 2004 фирма "1С". Все права защищены.

Александр Яковенко



Evil Genius

Планета Земля и как с ней бороться

Коллеги! Сегодня мы собрались, чтобы обсудить бедственное положение зла в мировом масштабе. Каждый из вас превратил свой остров в неприступную крепость, наполненную живописными ловушками и гостеприимными камерами пыток, но на карте мира мы довольствуемся могуществом новорожденного котенка. Профсоюз злых гениев рад сообщить: мир не так уж безнадежен, наоборот, – он готов к нашему господству!

ЖАНР	глобальная стратегия
СОЗДАТЕЛИ	Elixir Studios, Vivendi Universal Games
В РОССИИ	Soft Club
НА ЧТО ПОХОЖЕ	Dungeon Keeper, Tropico
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ	PIII 800 MHz, 128MB, 3D video 16MB
МУЛЬТИПЛЕЕР	нет
СКОЛЬКО ДИСКОВ	два CD
САЙТ ИГРЫ	http://www.howevilareyou.com

Рейтинг


Нельзя перепрыгнуть пропасть в два прыжка, поэтому мы преодолеем ее маленькими шажками.

Приписывается различным постсоветским политикам

Сидеть на тропическом острове и пытать незадачливых агентов – увлекательнейшее занятие, безусловно, наполняющее смыслом долгие зимние вечера, но вечно оно продолжаться не может. Рано или поздно из-под скорлупы появляются либо птенцы, либо яичница: отсидеться в экваториальном раю адепту злодейских наук не удастся.

Что же открывается взору злобно потирающего руки игрока? Очертания материков, фигурки солдат, парочка кнопок. Некоторые эстеты утверждают, что такая карта весьма напоминает глобальную игру в шахматы, но на самом деле ощущения те же, что и при раскладке пасьянсов наощупь.

Все дело в недостатке информации – часто действовать приходится наугад. Что ж, надеюсь, несколько полезных советов помогут избавиться от ощущения первой брачной ночи по телефону.

КОМНАТА УПРАВЛЕНИЯ

Прежде чем отправить последователей в творческую командировку, необходимо построить комнату управления (**control room**). Основная мебель в комнате управления – панель управления (**control panel**), без которой даже самый гениальный злодей не достучится до мирового богатства.

Для доступа ко всей планете достаточно шести панелей, при меньшем количестве некоторые регионы останутся покрытыми туманом незнания. Со временем панели следует заменить станциями управления (**control station**), поскольку те нуждаются в одном операторе вместо двух и занимают меньше места. Рецепт для ученых: control station = chalkboard + laser.

Кроме доступа к внешнему миру, от количества панелей и станций зависит скорость планирования. Формула, по которой высчитывается прирост планов, такова: прирост планов = ((2 х количество панелей) + (3 х количество станций)) х (суммарные способности по планированию всех злодеев в регионе).

Накопитель информации (**memory bank**) нужен, чтобы сохранять доступ к региону, если панели вдруг перестанут работать. Если накопителей не будет, то любой из шести операторов отправит в трубу почти законченное подлое деяние, когда просто пойдет пообедать.

Комната управления – самое занудное место для ваших слуг, поэтому крайне рекомендуется построить там большой экран (**big screen**), восстанавливающий внимательность. Для ученых: big screen = TV studio + laser.

■ **ЭТО БАГ:** в некоторых версиях игры злой гений теряет 20% здоровья, если в момент сохранения стоит рядом с большим экраном. Возможен неприятный сюрприз при загрузке!

Полка для схем (**schematic station**), по слухам, ускоряет ремонт. На практике никакой отдачи не замечено, зато выглядит полка впечатляюще. Матрица связи (**comms array**) уменьшает активность агентов. Точные цифры неизвестны, но для такого дела и денег не жалко. Помощь ученым: comms array = codebreaker + centrifuge + impact stress analyzer + greenhouse (или environment chamber). Другой вариант: comms array = codebreaker + AI supercomputer.

Наконец, есть возможность повысить свои доходы с помощью все той же комнаты управления. Аудитор фондового рынка (**stock market watchdog**) увеличит доходы на 25%: ваши слуги научатся воровать быстрее. Чтобы создать аудитора, необходимо украсть амулет ацтеков (Aztec amulet) в Южной Америке. Подсказка ученым: stock market watchdog = Aztec amulet + laser + impact stress analyzer + greenhouse (или environment chamber). Второй рецепт: stock market watchdog = Aztec amulet + AI supercomputer.

КАРТА

Планета разделена на пять альянсов, в каждом из которых по нескольку регионов:

❖ SMASH (Южная Америка, Африка, Антарктида) обозначен желтым цветом,

❖ ANVIL (Китай, юго-восточная Азия) – оранжевым,

❖ HAMMER (СССР, Куба) – красным,

❖ SABRE (Европа, Индия, Австралия, ЮАР) – зеленым,

❖ PATRIOT (США, Япония) – синим.

■ **ЭТО ИНТЕРЕСНО:** судя по названиям, у разработчиков есть свое мнение об истории взаимоотношений СССР и Китая!

У входящих в один альянс регионов общие суперагенты, силы безопасности и отношение к злому гению. Важно помнить о том, что уровень раздражения для региона равен сумме раздражений для всех частей альянса.

Ходят слухи, что альянсы враждуют между собой: какая-нибудь гадость на территории США уменьшает раздражение в СССР, и наобо-

ФАЙЛ ТАК ЖЕ НЕИСЧЕРПАЕМ, КАК И КАТАЛОГ

Бывают случаи, когда в любимой игре не устраивает какая-нибудь мелочь. В Evil Genius проблему устранить легко: все файлы настроек открыты. Давайте рассмотрим несколько рецептов.

Реклама производителей, безусловно, весьма познавательное зрелище, но на сотой загрузке первоначальная свежесть теряется. Найдите на жестком диске игру, перейдите в папку *\DynamicResources\Config* и откройте любым текстовым редактором файл *concept.cfg*. Найдите строку *StartupState=0* и замените 0 на 1. Вот вы и сэкономили минуту жизни в день!

Сохраненные игры хранятся в папке *\DynamicResources\Layouts*. В каждой сохраненной игре много интересных настроек, для примера рассмотрим лишь одну из них. Допустим, нашего любимого подручного Ивана уже два раза убил суперагент. Не все потеряно! Откройте файл сохраненной игры и найдите строку *EntityDescriptionID=503*. Число 503 – это идентификатор Ивана в игре. Теперь чуть ниже найдите строку *NumLives=1*. Замените 1 на 3, и Ваня будет как новый.

Численные характеристики героев, суперагентов и прочих тумбочек лежат в папке *\DynamicResources\BalancingSpreadsheets*. Файлы сохранены в формате csv (comma-separated values). Редактировать такие файлы удобно в MS Excel.

Иногда файлы открываются неправильно: все данные оказываются в одной колонке. Исправить ситуацию просто: достаточно изменить региональные настройки операционной системы (*Настройка – Панель управления – Язык и региональные стандарты – Региональные стандарты*). Измените языковой стандарт с русского на английский, и все будет в порядке.

В папке *\Resource\Entity Descriptions* лежат подробные описания игровых объектов. Информация хорошо структурирована, так что с помощью этой папки легко узнать идентификатор любого объекта.

Эти файлы – широкое поле деятельности для пытливой фантазии игрока. Если поменять местами названия движений у разных героев, можно получить просто ошеломляющие результаты! Уверен, читатель сам с удовольствием пойдет по увлекательному пути экспериментатора.

рот. Впрочем, документального подтверждения этому не найдено.

Раздражение (**heat**) – сугубо отрицательная характеристика.

■ **ЭТО ИНТЕРЕСНО:** отдельные экспрессивные личности подбирают для перевода heat более эмоциональное слово – “стремность”, но мы будем придерживаться литературного слога.

Именно от раздражения зависит вероятность того, что в регионе будут рыскать силы безопасности и суперагенты. Чем оно выше, тем больше агентов будут прибывать на остров и тем агрессивнее они будут настроены.

У раздражения три источника: присутствие злодеев на карте, выполнение миссий, доказательства с острова. В последнем случае недовольство растет, если пронырливый агент или турист возвращается домой живым.

Опаснее всего, когда раздражение на максимуме. В этот момент и начинается настоящая жара: десанты на остров сыплются с упорством мексиканских сериалов.

Чем выше авторитет (**notoriety**), тем больше доступно подлых деяний, шире ваши возможности, грандиознее прозвище. Принцип ясен: набираешь много авторитета – сам становишься авторитетом. Впрочем, авторитет – не всегда хорошо: именно от него зависит, когда появятся суперагенты, так что свою славу желательно подкреплять сильными войсками.

Растет эта характеристика в результате подлых деяний (**act of infamy**, AoI), а добрать недостающие один-два пункта помогут насмешки над плененными агентами. На территории одного альянса нам не дадут заработать больше 100 очков авторитета.

Кроме того, прилежному злому гению приходится зарабатывать деньги и планировать организационные мероприятия. Конечно, как умный человек, он переложит свои обязанности на помощников, но на свои личные плечи придется взвалить труд любого руководителя – послать кого нужно куда нужно.

Планирование (**plot**) необходимо для поиска скрытых подлых деяний. Слишком увлекаться этим занятием не следует: появление подлых деяний часто зависит еще и от авторитета, и от выполненных сюжетных миссий.

Зарабатывать деньги (**steal**) – дело ваших слуг и их совести, достаточно лишь послать их куда нужно. Зарплата зависит от характеристик воров и рейтинга региона: в Антарктиде самые талантливые воры дадут прибыль лишь в тысячу вечнозеленой валюты в минуту, а Западная Европа раскошелится и на двадцать тысяч. Кстати, заработать можно и подлыми деяниями. Как и для всякой честной работы, оплата ниже некуда: за всю игру можно заработать 120 тысяч, не хватит даже на хорошую лабораторию.

Рейтинг региона показан в верхнем левом углу карты мира. Рядом с ним уровень опасности, влияющий на способности местной полиции. Пара слов о полиции... Она не дремлет и постоянно устраняет ваших слуг. Гибнут ваши подопечные не постоянно, а в определенные печальные моменты (**moments of perishing**). Такие критические дни настают, во-первых, если в регионе действует полиция или суперагент, и, во-вторых, во время подлых деяний. В первом случае моменты гибели повторяются с периодом примерно 30–50 секунд, причем суперагенты действуют значительно эффективнее. Во втором же случае количество моментов зависит от уровня риска (**risk**). Сам риск показывает, сколько раз будут смерти в середине миссии. Например, риск 2 значит, что изменение числа злодеев произойдет три раза, а риск 0 – один раз, в самом конце подлого деяния. Безопасны лишь миссии по вербовке подручных.

Чтобы не погибнуть, в трудные моменты можно спрятаться. Правда, прятаться герои будут всего лишь две минуты, а после снова примутся за дело. Оригинальный сюрприз!

До места назначения злодеи добираются на вертолете. Транспортное средство создано по последнему слову техники: в течение нескольких секунд добирается до любой точки земного шара. С другой стороны, вертолет не взлетит, пока все пассажиры не займут свои места.

Чем ближе вход базы к вертолетной площадке, тем быстрее слуги доберутся до места назначения, но тем пристальнее базой будут интересоваться агенты.

На результаты работы сильнее всего влияют профессии исполнителей. Как видно из таблицы, в игре проповедуется разделение труда. Единственный универсальный слуга – рабочий – с достойной уважения стабильностью делает все одинаково плохо.

Возможности слуг ясны из таблицы: способности зарабатывать и планировать говорят сами за себя, остальные характеристики также не тянут на звание головоломки. Каждый злодей раздражает мир просто своим присутствием в регионе, некоторые слуги умеют гасить это раздражение. Правда, раздражение от самого себя слуга не гасит.

Еще есть вероятность гибели в критические моменты. Процесс гибели случаен, поэтому точно тут ничего не предскажешь, но общее представление можно составить. Военные специалисты могут снизить вероятность гибели, но не более чем вдвое.

Наконец, можно снизить длительность подлых деяний и раздражение от них. Тут также ограничение – 50% от первоначального числа. Полезно снижение времени, когда в регионе свирепствует полиция.

Итак, все заняты своим делом: солдаты зарабатывают и защищают, ученые планируют, дипломаты и лакеи всех оберегают. Правда, планировать и зарабатывать одновременно не получается.

■ **ЭТО ИНТЕРЕСНО:** в непропатченной версии игры ученые, изучив квантовую физику, тупели в полтора раза! Нужно признаться, определенная логика в этом есть.

Кроме обычных слуг, в операциях могут участвовать и подручные, правда, по характеристикам они не намного лучше обычных злодеев. Если в начале игры они еще могут помочь, то в конце полезнее оставлять их на острове. Единственное преимущество подручных – после провала они не погибают, а отдыхают и возвращаются домой.

ПОДРУЧНЫЕ

Подручные (henchmen) – самые ценные слуги. Им нет равных в защите базы, а при недостатке населения они помогут на мировой карте.

Ценны они тем, что в мире тотального непрямого контроля прямо подчиняются нашим указаниям. Предоставленные сами себе подручные, правда, норовят уйти куда подальше, но методы борьбы с этой напастью мы обсудили в прошлом номере.

Каждый подручный уникален и требует собственной тактики. Особые умения агентов – значительное преимущество, необходимое для победы. Но не все так просто: прежде подручным нужен опыт.



Китайский шпион Ксинг Ксинг Фенг пытается избавиться от капкана. Нам справедливо подсказывают: ничем полезным он не занят.





➠ Этот наемник не всегда так ходит: его напугала обезьянка. А чтобы два раза не бегать, он заодно патрулирует базу.

Получить опыт подручный может несколькими методами:

❖ устранить агента;
❖ захватить суперагента;
❖ принять участие в подлом деянии.

Сколько опыта подручный получит за агента, легко рассчитать, просуммировав значения таблицы. Например, за жалкого исследователя из SMASH опыта не будет вовсе, а за хорошего вора из SABRE подручный получит 35 очков. Максимум (70 очков) – награда за исключительного ветерана из PATRIOT. Цены на суперагентов повыше: по 100 - за Мамбу и Чена, 125 - за Морозову, 150 - за Рембо и 200 - за Стила. За подлое деяние подручный получит 25–100 опыта в зависимости от риска.

■ **ЭТО ВАЖНО:** плененные суперагенты – прекрасное средство для поднятия опыта. Достаточно выпустить узника из камеры и напустить на него двоих подручных: один из них получит солидную прибавку к способностям. Процесс следует продолжать до полного удовлетворения.

ЭЛИТА

Подручные высшего сорта по праву считаются самыми ценными. У них самые полезные способности, а опыта для развития им нужно меньше всего. Кроме того, у них быстрее восстанавливаются способности. Один из них в нашем подчинении с самого начала, второй доступен при авторитете 225, третий – при авторитете 360.

Джубей (Jubei) – один из самых полезных подручных. В его способностях (телепорт и критический удар) нет ничего оригинального, но и эффективнее ничего не придумано. Джубей пригодится, когда нужно взять в плен суперагента, остановить вора, спасти гения от атаки убийц. С другой стороны, против отряда солдат он бессилен.

Эли Барракуда (Eli Barracuda) известен своим знаменитым выстрелом в голову. Вторая способность – музыка – нужна для мирной защиты базы, но срабатывает не на всех агентах. Дополнительное преимущество – ярко выделяется на любой местности. Чемпион по воровству на карте мира.

Лорд Каин (Lord Kane) – универсальный подручный. Способность к террору пригодится против групп врагов, а успокаивание – заставит шпионов забыть о своих открытиях. На карте мира проявил себя отлично: ворует лучше снайпера (звучит странно, но игроки оценят), планирует почти как биохимик. Главное преимущество Каина – способность отвлекать. Пока он увлекательно рассказывает о перспективах внедрения окучивания в Большом театре, собеседник забывает буквально обо всем. В такой момент невезучий агент не обратит внимания даже на тот немаловажный факт, что его избивает дюжина солдат.

■ **ЭТО ИНТЕРЕСНО:** лорд Каин первоначально задумывался как мистический злодей Кайзер Сузе, известный по фильму "Обыкновенные подозреваемые" ("Usual suspects").

ОБЫЧНЫЕ ПОДРУЧНЫЕ

Одноногий **полковник Блекхарт** (Colonel Blackheart) – сильный боевой подручный. Полезен прежде всего ружьем слоновьего калибра: в качестве слонов способен выступить целый взвод солдат. Его капканы эффективны лишь в качестве милого сюрприза, а вот обезьянка с бомбой способна разогнать даже увлекшуюся дракой толпу (еще бы!). В миру полковник способен долго и упорно зарабатывать по мелочи (милостыню собирает, что ли?).

■ **НА КОМПАКТЕ:** в стандартной поставке игры полковника нет. Чтобы активировать полковника, достаточно скопировать в папку игры два файла с нашего компакта.

Красного Ивана (Red Ivan) авторы не балуют уважением: в служебных файлах его зовут, в дословном переводе на русский, "психованный зеленый берет". Он – типично боевой подручный для действий на родном острове (и желательно подальше от базы), а на карте мира почти бесполезен.

Стандартная картина боя в исполнении Ивана живописна, но не лишена недостатков: герой созыва-

ХАРАКТЕРИСТИКИ СЛУГ, СВЯЗАННЫЕ С МИРОВЫМ ГОСПОДСТВОМ

Id	Имя/должность	$	П	Р	О	Г	З	В	Л
100	Рабочий (worker)	2	1	2		45			
	Социальные специалисты								
102	Лакей (valet)			2	3	35			-10
107	Пиарщик (spindoctor)			3	5	35			-20
109	Дипломат (diplomat)			3	8	35			-30
110	Плейбой (playboy)	2		3	7	35			-40
	Научные специалисты								
103	Техник (technician)	2	4	3		35		-10	
106	Ученый (scientist)	3	6	5		40		-20	
112	Специалист по квантовой физике (quantum physicist)	5	10	5		60		-30	
105	Биохимик (biochemist)	4	9	6		40		-40	
	Военные специалисты								
104	Охранник (guard)	4	1	4		30	2		
108	Наемник (mercenary)	6	2	6		30	4		
111	Каратист (martial artist)	7	2	10		20	5		
101	Снайпер (marksman)	7	3	8		20	3		
	Подручные								
500	Moko	3		10		20	5		
501	Jubei	5	2	3		30	2		
502	Eli Barracuda	10	2	6		30	1		
503	Red Ivan	5	3	8		20	1		
504	Montezuma	4	4	4		35	2		
505	Matron	3	5		6	35	1	10	30
507	Lord Kane	8	8			35	1		
508	Butcher	2	7	2		35	1	10	
509	Mesmero	7	5	3	5	35	2	5	20
510	Dr Neurocide	6	10	6		35	1	20	
511	Blackheart	2	1	5		10	1		

Id – идентификатор в файлах игры
$ – способность зарабатывать
П – способность планировать
Р – раздражение, возникающее в регионе
О – ослабление раздражения, возникающего в регионе
Г – вероятность гибели, в процентах
З – уровень защиты
В – влияние на время подлых деяний, в процентах
Л – влияние на раздражения от подлых деяний, в процентах
И – влияние на информационный уровень в регионе

ТАБЛИЦА ДЛЯ РАСЧЕТА ОПЫТА ОТ УСТРАНЕНИЯ АГЕНТА

Альянс	Уровень агента	Профессия агента	Опыт
SMASH			-10
ANVIL			-5
SABRE			0
HAMMER	Жалкий (Pathetic)	Исследователь (Investigator)	5
PATRIOT	Слабый (Poor)	Агент (Agent)	10
	Хороший (Good)	Взломщик (Burglar)	15
	Исключительный (Exceptional)	Вор (Thief)	20
		Лазутчик (Infiltrator)	25
		Саботажник(Saboteur)	30
		Солдат (Soldier)	35
		Ветеран (Veteran)	40

ет рядовых злодеев и идет в атаку. Пехота радостно спешит в рукопашную, а Иван меланхолично обстреливает получившуюся свалку из гранатомета.

Такой подход, мягко говоря, не всегда эффективен, поэтому Ваня хорош прежде всего в сочетании с другими стрелками: Эли Барракудой, Монтезумой, Блекхартом. Кроме того, рекомендуется включить сирену (желтый уровень) и дать слугам время вооружиться.

Монтезума – полезный персонаж для массового оболванивания агентов. В большом бою он тоже пригодится (умеет бить на расстоянии), но один на один слаб. На карте мира почти бесполезен. Особые способности работают только против врагов с замедленным мышлением, потому мало полезны.

Моко разработчики любовно называют "большим и сильным придурком". Он стал бы мужемечтой для комедийной красавицы: здоровье, лояльность и выносливость у него зашкаливают, а вот ум и внимание ниже некуда.

На втором острове полезен против больших отрядов врага, а в мире нужен лишь в качестве защитника для работников. Правда, раздражение при этом взлетает в небеса. Стандартная тактика: Моко, слегка опережая основной отряд, подбегает к противнику и со всей силы бьет в землю. Враги тут же валятся с ног, а подоспевшая подмога с задором опровергает принцип "лежачего не бьют".

Бабуля (Matron) – исключительно харизматичный персонаж, на нее приятно просто смотреть, а ее электрошок – настоящий кошмар для агентов! Она полезна и в мире: уровень раздражения от пребывания в регионе она снижает на 6, то есть почти как заправской плейбой. Недостаток – боевые качества у бабули ниже средних (ох, не видели разработчики одесских бабушек).

Бабуля придумана как напарница: сами по себе ее способности слабы, но в сочетании с другим сильным подручным она незаменима.

Мясник (Butcher), как ясно из имени, прекрасно чувствует себя в ближнем бою. Способен в считанные секунды разделить на филе и бекон самого опытного ветерана. На карте мира неплохо планирует. К сожалению, его особые способности почти бесполезны.

Великий **Месмеро** (Great Mesmero) прекрасно чувствует себя и в бою, и на карте мира. Лучший в психологической обработке врага: влияет на всю группу сразу. Главный недостаток – его способности требуют больше всего опыта, да и полагаться на их бесперебойную работу нельзя.

Доктор **Нейроцид** (Dr Neurocide) требует специального применения и чаще всего просто не нужна. Пригодится она в основном при мирном оболванивании врага, да и розовые слоники, вовсю летающие по базе после ее галлюциногенного порошка, неплохо смотрятся. На карте мира неплохо зарабатывает, а планирует и вовсе лучше всех.

ЭТО ИНТЕРЕСНО: бабуля, мясник, Месмеро и доктор Нейроцид задумывались как полезные помощники на карте мира, но случайность помешала полному исполнению плана. В подсказке пишется, что они уменьшают время операций и раздражение от них, но на самом деле их действие прямо противоположно. Скорее всего, разработчики просто перепутали знак! Проверить легко самому: если поместить бабулю на карту, время выполнения операций увеличится на 10%, а раздражение – на 30%.

СУПЕРАГЕНТЫ

Одна из наибольших заноз в совести злого гения – суперагенты. Сначала они помогают своей полиции на карте мира, действуя на злодеев с эффективностью дихлофоса, а затем лично наносят визит на остров. Лишь они могут убить ваших драгоценных подручных, а их самих свинец не берет. На таких вредных персонажей нельзя не обратить внимания, так что рассмотрим их подробнее.

Появляются суперагенты в строгой зависимости от вашего авторитета без учета места, где авторитет был заработан. Этим легко воспользоваться: если в Азии начал свирепствовать Джет Чен, пора переносить свое внимание на территорию HAMMER, появится Морозова – деньги придется зарабатывать в Америке.

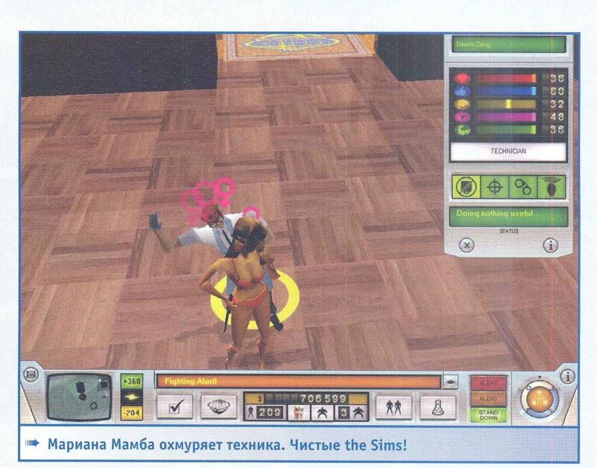
Просто так убить агентов не удастся: они полежат-полежат и с новыми силами рванутся в бой. Впрочем, и такая передышка часто бывает полезна. Конечно, суперагентов можно взять в плен, но в этом случае вы обречены на источник неприятностей в середине базы: они беспокойны, как трехлетние дети. Четыре-пять агентов в плену – стабильный источник головной боли.

Немного о тюрьмах. Нынче в моде:

- отдельные комнаты в дальнем углу базы, нашпигованные ловушками;
- два-три подручных, постоянно запертых в одной комнате с агентами;
- тюрьма с оружейными стойками рядом с казармами.

Как обычно, есть и свои недостатки. Первый вариант ненадежен, поскольку агенты (как те дети) в конце концов разнесут тюрьму в клочки. Второй вариант заставляет жертвовать драгоценными подручными. Третий вариант дешевле всего, но требует постоянного внимания: при побеге необходимо включить тревогу – слуги побегут за оружием и заодно успокоят буяна.

НА ЗАМЕТКУ: сирена отключится, если нажать на кнопку тревоги во второй раз. Тревога при этом не прекратится. В таком режиме слуги будут постоянно носить оружие, что хорошо для защиты базы, но плохо для конспирации.



Мариана Мамба охмуряет техника. Чистые the Sims!

Мариана Мамба (Mariana Mamba) – суперагент из SMASH, смуглая девушка в бикини. Появляется при авторитете, равном 130. При разговоре с ней лояльность у ваших слуг падает до абсолютного нуля (вот что испытывает, наверное, не в меру ревнивая жена!) Вспомните фильм "Ангелы Чарли" – вы поймете всю серьезность положения.

Не слишком опасна, поскольку не любит предпринимать самостоятельные действия. Убить Машу можно на втором острове, устроив пытку на кресле для обследования (examination chair). Подсказка ученым: examination chair = infirmary booth + biotank + laser.

Джет Чен (Jet Chan) – кошмарный гибрид Джета Ли и Джеки Чена родом из ANVIL. Способен одним сверхударом убить любого врага и на скорости чиха пробраться в самое сердце вашей базы. Внутри особенно опасен, так как любит подрывать все, что видит. Появляется при авторитете 180.

НА ЗАМЕТКУ: есть хитрый, но дорогостоящий способ обезопасить комнату от взрыва. Дело в том, что бомбу можно подложить лишь в свободную клетку, а занятой клетка считается, если на ней хоть что-нибудь построено, например камера наблюдения.

Устраняется Джет довольно просто: нужно выкрасть его учителя из Центральной Азии, выведать у него секрет в пыточной камере и устроить поединок среднемирового уровня честности на тренировочной площадке (dojo).

Катя Морозова (Katerina Frostonova) работает на HAMMER. Начинает интересоваться вашим островом при авторитете 240. Способнее большинства женщин: убивает всего одним поцелуем. Умеет становиться частично невидимой и в таком состоянии проникать куда не следует. Ее слабое место – плюшевый медвежонок по имени Уютик (Mr. Snuggles), доступный для приватизации в Новосибирске (Сибирь). К сожалению, добраться до медвежонка можно только в период строительства ракеты, так что не стройте планы понапрасну.

Рембо (Dirk Masters) – типично американский суперагент с двумя пулеметами под мышкой, появляющийся при авторитете 290. Не стоит и пытаться говорить с ним: он дипломатично нашпигует всех парламентеров свинцом.

Если Рембо появится на вашем острове, есть еще надежда обойтись мирно. Довольно часто он залазит куда-то глубоко в кусты, бродит там минут пять и с чувством выполненного долга убывает на родину. Если вам не повезло, придется придумывать тактику похитрее, с использованием способностей подручных (например, Джубея или Месмеро).

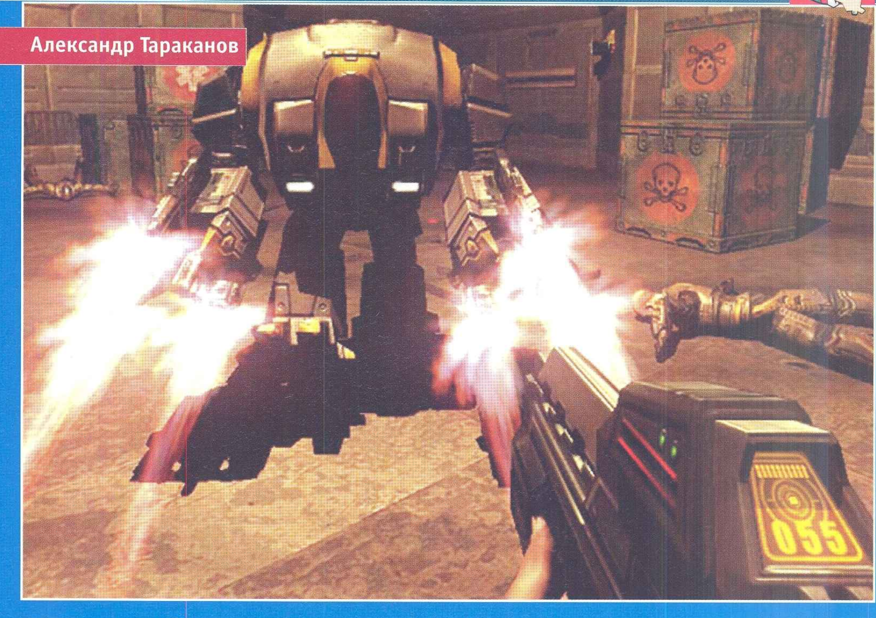
Чтобы разделаться с ним, нужно украсть его ДНК на Среднем Западе и использовать их в Bio-tanks. Совершить этот подлый поступок возможно лишь в самом конце игры, так что лучше всего не разбойничать сверх меры на территории США.

Джон Стил (John Steel) – настоящий джентльмен, агент 000. Считается самым опасным суперагентом: если попадет внутрь базы, можно попрощаться со всей обстановкой. Уважает только злых гениев с авторитетом 340. Для борьбы с ним прекрасно подходят методы родом из RTS: толпой и мамонта можно забить при случае. Рецепт для окончательной победы неизвестен.

Проницателен не в меру, способен разглядеть крамолу еще на подходе к базе. Такая способность, как ни странно, и губит его. Стандартный сценарий экскурсии Джона Стила по острову: бравый суперагент минуту-две разглядывает окрестности, безошибочно находит вход в базу, видит чем-то подозрительного биохимика и начинает пальбу. Толпа, которая постоянно крутится у входа (курит, не иначе), с гиканьем пинает агента, тот падает в обморок и лежит так пару минут. Что он видит первым при пробуждении? Правильно, подозрительного биохимика! Цикл продолжается до тех пор, пока Джон не начинает считать миссию выполненной и мирно удаляется восвояси.

ЛКИ

Александр Тараканов



The Chronicles of Riddick

Смерть на ринге

Драться в The Chronicles of Riddick придется постоянно. Стремительные стычки в узких коридорах, где в ход идет все, что попадается под руку, — ломы, ножи, кастеты — обычное дело в Бутча Бей. Но большинство противников откровенно слабы и не могут причинить умелому игроку хоть какой-то вред. Другое дело — те бойцы, что зарабатывают на жизнь участием в боях без правил. К каждому нужен свой подход и тактика. И хотя некоторых поединков можно избежать — без крепкого кулака никак не обойтись.

ЖАНР	Боевик
СОЗДАТЕЛИ	Starbreeze Studios, Tigon Studios, Vivendi Universal Games
НА ЧТО ПОХОЖЕ	Deus Ex, System Shock, Thief: Deadly Shadows
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ	PIV-1,8GHz, 256MB, 64MB video (PIV-2,6GHz, 512MB, 128MB video)
МУЛЬТИПЛЕЕР	Нет
СКОЛЬКО ДИСКОВ	1 DVD
САЙТ ИГРЫ	www.riddickgame.com

Рейтинг



Darkness. You afraid? I'm not.
The dark is afraid of me.

Riddick

Поучаствовать в боях без правил вам придется в любом случае — хотите вы того или нет. Иначе вам не продвинуться дальше по сюжету. Арена находится в Tower 17, куда Риддик попадает после первой попытки сбежать из Бутча Бей. Бои устраивает Centurion (которого озвучивает Michael Rooker). Каждый раз, как вы захотите бросить вызов противнику, нужно сначала поговорить с ним и заплатить небольшую сумму денег. Затем Centurion назовет имя заключенного. Переговорив с последним и вызвав его на бой, нужно вернуться к Centurion'у.

Правила очень простые: выходить за пределы круга запрещено, бой идет до смерти одного из бойцов. На время драки систему защиты отключают. Можно использовать любое оружие. Если кто-то из бойцов покинет круг, то пулеметные башенки расстреляют обоих.

Арена, на которой происходит бой, — небольшая по размеру. Места для маневра не так много, но оно все-таки есть — если четко координировать свои движения, то вполне хватит. Даже если вы нечаянно выскочите за пределы круга — у вас будет пара секунд, чтобы вернуться назад.

Лучше сразу озаботиться тем, чтобы достать оружие. Нож — оптимальный выбор. Еще можно прикупить дубинку, но на арене с ней довольно сложно. Слишком мало места, и слишком быстрые враги. Правда, у дубинки есть преимущество — когда вы стоите в блоке, его невозможно пробить. Исключение — Bam. От его удара никакой блок не спасет.

Вообще, есть очень быстрый способ победить противника. Когда враг начинает наносить удар, проводите встречный. Риддик перехватит руку противника и покончит с ним — одним выпадом. Правда, выполнить подобный прием не так просто. Нужно правильно поймать момент. Что достаточно трудно, учитывая, с какими бойцами вам придется драться. Поэтому перейдем «к нашим слонам».

ПРОТИВНИКИ

Harman

Он первый боец, с которым вам предстоит схлестнуться. Стоит у ворот, там, где проводятся бои. Его нужно победить — хотя бы потому, что он не пропускает дальше. Не вооружен, глуп и слаб. Убивается тысячей и одним способом. Можно просто подбежать вплотную и забить насмерть, постоянно проводя комбинацию ударов — справа и слева. Можно встать в блок и редко, но метко бить апперкот.

Baasim

Второй противник ненамного сильнее Harman'a. Обитает в Recreation Area, секции B. Тактика практически та же, что и в первом бою. Стоите себе в блоке, когда противник откроется — наносите комбинацию ударов. Потом меняете позицию и ждете, когда он начнет атаковать. Опять становитесь в блок — и комбинация ударов. Можно взять с собой заточку, но особой надобности в этом нет. И без нее легко управитесь.

Sawtooth

Первый серьезный боец. Его можно найти в Feed Ward, в столовой. Вооружен заточкой. Поэтому, прежде чем бросить вызов, — достаньте нож. Его можно купить у Monster'a, который постоянно сидит в Feed Ward — в столовой. Или у Cricket'a — в Recreation Area, секции A (буквы секций написаны на полу).

Ставить блок бесполезно, поэтому больше двигайтесь. Как только он начинает атаковать, отскакивайте в сторону — а после подбегайте и наносите комбинацию ударов. Либо просто постоянно кружите вокруг него и на ходу наносите удары. Хитрость в том, что когда вы бегаете вокруг — противник пытается развернуться в вашу сторону. То есть стоит на месте и крутит головой.

Еще можно попробовать использовать дубинку. Нож не может пробить блок — и вам будет нужно лишь поймать момент и нанести удар.

Cusa

Сильный, но медленный боец. Удар мощный — а вот скорости не хватает. Когда он начнет бить, ставьте блок и отвечайте комбинацией ударов справа налево. Либо постоянно двигайтесь, нанося удары. Он даже не сможет ответить. Из оружия используйте нож.

Bam

Самый серьезный противник. Боец-охранник, он выступает на арене ради развлечения. Сразиться с ним можно после того, как будут повержены остальные противники. Вооружен кастетом и очень умело им орудует. Очень быстрый и обладает недюжинной силой. Его удар пробивает любой блок, а бьет он очень быстро.

Как только начнется раунд, он сразу атакует. Поэтому будьте наготове и сразу отскакивайте вбок. Либо доставайте заточку и наносите встречный удар. Потом все равно отскакивайте в сторону. Не пытайтесь ставить блок. Все равно он не спасет — только попадете под серию ударов и потеряете здоровье.

Постоянно двигайтесь вокруг него и наносите удары ножом. Главное — не останавливаться, чтобы он не успел пробить комбинацию ударов. Пара минут таких скачков, и Риддик — новый чемпион арены! **ЛКИ**

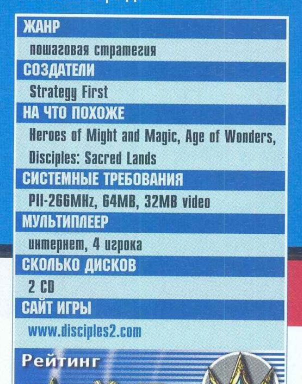
Вадим Милющенко



Disciples II

Идеальные бойцы

Сегодня мы продолжим свой рассказ о том, как создать идеальный военный отряд в Disciples II. В прошлый раз мы с вами говорили об эльфах, их плюсах и минусах, а сегодня речь пойдет о представителях самой выносливой расы в этой игре — Горных кланах. Именно из-за высокой сопротивляемости к атакам противника и воистину феноменальной мощности ударов воинов Горных кланов можно смело назвать лучшим материалом для создания идеального военного отряда.



ЖАНР	пошаговая стратегия
СОЗДАТЕЛИ	Strategy First
НА ЧТО ПОХОЖЕ	Heroes of Might and Magic, Age of Wonders, Disciples: Sacred Lands
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ	PII-266MHz, 64MB, 32MB video
МУЛЬТИПЛЕЕР	интернет, 4 игрока
СКОЛЬКО ДИСКОВ	2 CD
САЙТ ИГРЫ	www.disciples2.com

Рейтинг

СОЗДАЕМ ОТРЯДЫ

Дабы не повторяться, сегодня мы не будем говорить о подготовительном этапе, свойствах лидера и застройке — обо всем этом мы писали в нашем предыдущем материале. Если по каким-то причинам у вас его нет, вы найдете его на нашем диске. Что же, давайте перейдем к главному — созданию отрядов.

Основой всех наших отрядов станет холмовой великан. Уже в начале игры он зарекомендует себя как мощный и выносливый боец. Главный минус великана — то, что он занимает два места в команде. Поэтому зачастую игроки не рискуют брать его в отряд, ограничиваясь двумя гномами. И если для начала игры этот вариант является вполне приемлемым, то к последним миссиям вы начнете чувствовать острую нехватку великана в вашей команде. Дело в том, что на четвертом уровне развития обычный холмовой великан превращается в Сына Имира — самого сильного воина в игре. Он не только удивительно живуч — 500 очков опыта — не шутки, но и удивительно силен — 150 пунктов поражений. Кроме того, Сын Имира обладает удивительной способностью замораживать своего соперника, сковывая его движения и нанося тем самым дополнительный урон.

Но есть у великанов и свои минусы. Во-первых, это низкая по сравнению с другими воинами инициатива. Великаны — народ вольнолюбивый, потому и неохотно лезут в бой. Это значит, что ваш отряд, как правило, будет вступать в схватку вторым. То есть один удар от противника будет пропущен определенно. С другой стороны, великан, а уж тем более его последняя ипостась — Сын Имира, может позволить себе пропустить далеко не одну вражескую атаку. Второй минус великанов — то, что если в команде есть гном, все вражеские атаки будут направлены на него. Поэтому вам нужно быть как можно аккуратнее, выбирая схему «два великана и гном». Лидеру отряда придется всегда носить с собою несколько пузырьков с водой, восстанавливающей здоровье. Кроме того, у Сына Имира есть иммунитет к водным атакам. Поэтому эти воины идеальны против атак русалок, морских чудовищ и прочих обитателей морских пучин.

Вторым по важности воином в отряде станет гном. Вообще это крайне удобные персонажи для создания передней линии атаки. Гномы не только живучие, но еще и весьма агрессивные существа, поэтому на них можно положиться гораздо больше, чем на какого бы то ни было лучника. Процент результативности их атак весьма высок — около 80%. На моей памяти гном промахнулся лишь несколько раз. Но, как я уже писал выше, в компании с великанами гном чувствует себя далеко не лучшим образом. Но и это можно поправить: достаточно лишь вовремя залечивать его раны, и он, равно как и другие члены команды, будет получать свою толику опыта. Гном также обладает иммунитетом к водным атакам. После превращения гнома в Мастера рун он, как и Сын Имира, становится практически неуязвимым для соперников. При уровне здоровья в 300 пунктов и ударе, отнимающем у соперника 130 очков жизни, Мастер рун становится незаменимым воином. А в кооперации с Сыном Имира они превращают переднюю линию в машину смерти. Еще один несомненный плюс Мастера рун — двойной удар. То есть при желании вы можете нанести по удару разным соперникам. Это позволяет грамотней контролировать расход смертельных очков.

Алхимик способен даровать любому члену команды двойную атаку, тогда как лучник наносит до 50 очков поражения любому члену команды противника. Но для создания боевого отряда они малопригодны.

На мой взгляд, идеальным военным отрядом являются: герой, два великана и один гном. Именно такой набор позволяет быстро и безжалостно уничтожать одного противника за другим. Многие считают, что эта схема сложна тем, что постоянно приходится подлечивать отряды магией или в Храме города. Но ведь мы говорим о боевых отрядах, а это значит, что они должны выполнять в первую очередь роль смертоносной машины. И уж только потом задумываться, сколько очков здоровья мы теряем в битве. Тем более что даже в усредненной схеме: маг, лучник, герой, великан и алхимик — отряд получает гораздо больше повреждений, чем в истинно боевой схеме: два великана, герой и гном.

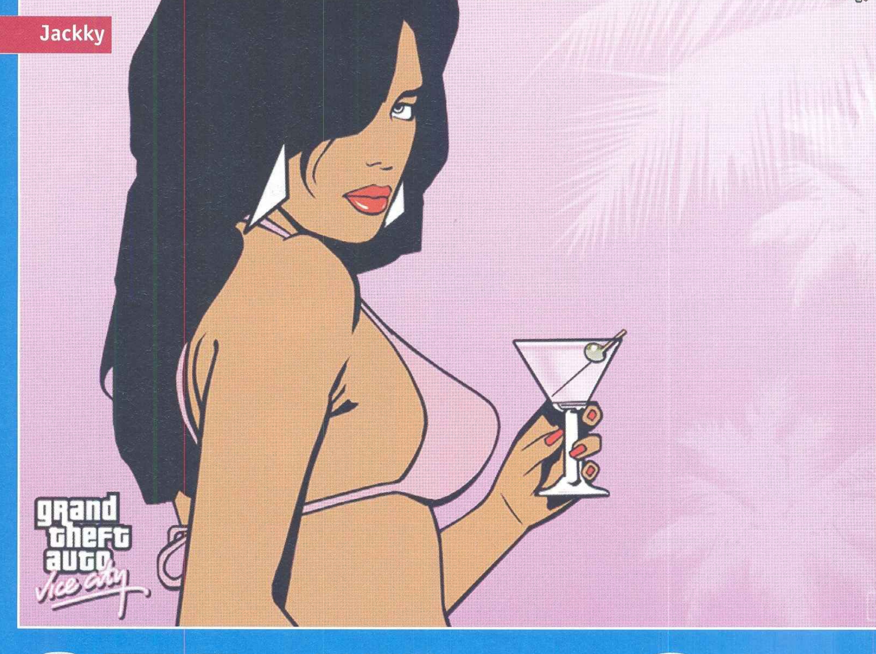
В следующем номере мы расскажем о воинах Империи. До встречи!

ЛКИ



Jackky

Прошло уже много времени с момента появления игры GTA: Vice City на прилавках страны. Вы наигрались в нее и удалили ее с жесткого диска. Вас начинает судорожно колотить при малейшем упоминании о «Городе порока». Вы уже исследовали город вдоль и поперек, облазили все сайты, посвященные похождениям Томми, понаставили кучу модификаций. Но рано или поздно все это надоедает. Стареет любая игра, даже самая замечательная. Приходится признать: постарел и GTA: Vice City. Однако я надеюсь, что эта статья вновь пробудит у вас интерес к игре.



GTA: Vice City

Городские легенды

ЖАНР
action/аркадные гонки
СОЗДАТЕЛИ
Rockstar Games
НА ЧТО ПОХОЖЕ
Grand Theft Auto 3, Mafia
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
PIII-600MHz, 192MB, 16MB Video (PIV-1500MHz, 256MB, 32MB Video)
МУЛЬТИПЛЕЕР
нет
СКОЛЬКО ДИСКОВ
два CD
САЙТ ИГРЫ
www.gtavicecity.com

Рейтинг



■ **СОВЕТ:** среди описываемых в игре секретов есть несколько таких, которые требуют ввода чит-кодов. Предупреждаю: это может привести к понижению рейтинга, а иногда (очень редко) к зависаниям или выпадениям игры. Так что мой вам совет — перед тем как проверять в действии эти секреты, сохраните игру. После использования читов не пересохраняйте ее, чтобы случайно не испортить файлы.

ИГРАЕМ С ОГНЕМ

Помните последнюю миссию такси — ту, что надо проходить в порту? Там среди десятков гаражей на вас нападали злые конкуренты и устраивали «желтое дерби». Так вот, в одном из гаражей на машины устанавливаются бомбы. Точно такая же услуга была и в GTA3, но там она была отмечена на карте.

Миссию можно пройти с помощью этого необычного гаража. Делается это так: когда на площадку приедет куча бешеных таксистов и они начнут с вами играть в кошки-мышки, смело езжайте в гараж. Вашу машину щедро заправят взрывчаткой. После того как откроются ворота в гараж, ждите, пока он наполнится машинами злых конкурентов. Быстро выпрыгивайте из машины и, отбежав в сторонку, жмите кнопку на пульте. Пойдет цепная реакция и... все машины уничтожены! Бизнес у вас в руках!

Танки принято считать большими и непобедимыми (во всяком случае, в Vice City). Их ни автоматная очередь не берет, ни гранатомет. Но у танков есть одно слабое место — они не обладают огнеупорностью. Пара минут непрерывного горения (огнемет, коктейль Молотова) — и вы увидите на месте танка его обгоревшую и дымящуюся тушку.

Да, если танк перевернется — он тоже загорится и взорвется.

Вот еще один нюанс: **у взорванной машины колеса лопаются, как у новой!**

Иногда бывает так, что **взорванная машина через несколько секунд взрывается еще раз.**

Если выйти в меню и набрать там код *BIGBANG* раз десять, то машины взлетят на огромную высоту!

Помните, **был такой персонаж в Vice City — Эвери Керрингтон?** Он жил на стройке и каждый раз выезжал к вам на роскошном лимузине-стретч. Так вот, если он вам сильно надоел, то во время очередного его появления смело набирайте чит BIGBANG. Лимузин взорвется! Правда, на заставку это никак не повлияет.

А теперь внимание! Уникальный секрет, больше вы такого нигде не найдете! **Хотите покататься на взорванной(!) машине?** Ага, я слышу, как вы навострили уши! Слушайте и ничего не пропустите.

Советую тренироваться проделывать этот трюк на *Taxi*, *Sentinel* или *Admiral* — с ними он чаще всего получается. Для своего злодейского плана вам надо остановить на дороге машину и изящным движением выкинуть из нее водителя. Когда Томми залезет одной ногой в машину и приготовится закрыть дверь, быстро жмите Esc и вводите подряд следующие коды: *BIGBANG*, *ASPIRINE*.

Затем выйдите из главного меню. Если вы все сделали правильно, то увидите, как Томми садится в горящую тачку без левого переднего колеса. Притом загадочный факт: колесо будет отсутствовать не только визуально, но и физически! Но будьте осторожны — ваше удовольствие может продлиться очень недолго, а именно столько, сколько горит машина до ее взрыва. На этот случай советую вам заново набрать код *ASPIRINE*, и... вуаля! Вы можете сколько душе угодно кататься на обугленном корпусе того, что раньше все называли машиной.

Да, кстати, переднее колесо так и будет отсутствовать, но теперь только визуально.

■ **ЭТО ВАЖНО:** к сожалению, данный трюк действует только на машинах. Не пытайтесь повторить его на мотоциклах, вертолетах и самолете. Вы увидите только взрыв (впрочем, это будет последнее, что вы увидите).

ПРОСТО «СЕКРЕТЫ»

С вами наверняка бывало так, что машина переворачивалась и отказывалась ехать дальше. Вы выпрыгивали из машины и бежали искать другую. И было, наверное, немного обидно, ведь это безвозвратно потерянное время миссии (если миссия на время), или, может быть, это добытый непосильным трудом лимузин. Но все-таки есть выход даже из такой ситуации. Если машина завалилась на левый бок, жмите, находясь в машине, «лево + газ». Если она ложится на правый бок, соответственно, надо нажать «право + газ».

Известный факт: **если припарковать машину на обочине или на газоне в кустах, то она обязательно исчезнет**, стоит вам только отвернуться или зайти за угол. Почему происходит такое безобразие? Должно быть, в городе действует банда не-

ЕЩЕ НЕМНОГО УНИКАЛЬНЫХ АВТО

❖ На набережной второго острова, недалеко от кораблей, есть лодка береговой охраны. У нее неплохая скорость и маневренность.

❖ В миссии *Martha's Mug Shot* есть золотой лимузин. Чтобы его позаимствовать, надо просто убить водителя. Напоминаю, что после этого у вас могут начаться неприятности.

❖ После троекратного улучшения рекорда в миссии *Trial by Dirt* на улицах города появятся черные мотоциклы — «санчезы».

❖ В миссии *Guardian Angels* можно достать белый пуленепробиваемый *Admiral*. Для этого надо отдать чемоданчик с деньгами со стороны багажника, а затем очень быстро бежать вперед и налево. Там, на перекрестке, вас должен ждать *Admiral*, на этот раз — ваш.

❖ В той же миссии можно добыть *Cuban Hermes* и *Voodoo* с пуленепробиваемыми колесами. На них приедут кубинцы и гаитяне. (Кстати, это ваш единственный шанс покататься на этих машинах, пока не открыт второй остров.)

❖ В любой гонке за *Sunshine Autos* можно добыть огнеустойчивые *Banshee*, *Cheetah* и *Infernus*. Для этого просто надо финишировать рядом с одной из машин, а затем отобрать ее (в смысле — вежливо попросить) у ничего не подозревающего водителя.

уловимых угонщиков, работающих быстро и слаженно. Они не боятся ни замков, ни сигнализации, ни хозяина машины — местного авторитета с пулеметом в руке. Управы на них не найти. Но есть единственная надежная защита от угона вашего авто. И это (сейчас бывалые угонщики скончаются от смеха) — открытые двери!

Неизвестно, по какой причине, но эти самые таинственные угонщики брезгуют автомобилями с настежь открытыми дверями! Поэтому, уважаемые автолюбители и авторитеты «Города порока», призываю вас оставлять двери ваших машин открытыми. Это демократично и по-европейски. Делается это просто: на выходе из машины быстро отбегаете от нее, чтобы Томми не смог закрыть за собой дверь. Тогда вы сможете со спокойной душой идти хоть на другой конец города. Вы найдете вашу машину там, где ее оставили!

■ **СОВЕТ:** и все же я вам советую в любом случае оставлять машину где-нибудь на газоне. Обычно оставленная на дороге машина резко затрудняет дорожное движение. Может сработать «скрипт-эвакуатор» и убрать вашего четырехколесного друга.

Вы знаете, как избавиться от всех звезд без применения кодов? Если вы находитесь рядом с местом сохранения, сделать это очень просто. Сохраните игру и загрузите ее снова (само собой, это не сработает во время миссии).

Если, сидя в машине, нажать одновременно «вперед» и «назад», то из-под колес будет лететь пыль. Если еще при этом нажать «вправо» или «влево», то ваш автомобиль начертит на асфальте два круга. То же самое произойдет и с мотоциклом, только им можно начертить на проезжей части всего один круг.

Некоторые пальмы существуют не только для выращивания бананов и кокосов. Их можно использовать вместо трамплинов. Естественно, машина здесь не подойдет, так что придется найти мотоцикл, и желательно PCG-600. После этого ищите стоящую под наклоном пальму и не забудьте хорошо разогнаться.

Еще один из необычных способов заработать. Если вы проедете на двух колесах больше трех секунд, то вам на счет начнут капать деньги. Для этого советую взять машину потяжелее и повыше. Думаю, лучше всего для таких трюкачеств подходит грузовик.

А вы знаете, что вертолеты можно ставить в гараж? Можно! Для этого нужен большой гараж и (само собой) вертолет. Возьмем, к примеру, «Хантер». Поставьте вертолет напротив гаража. Подбегайте к нему сзади и, зажав кнопку ускорения, толкайте вперед. Все! Вертолет внутри! Выкатить его из гаража можно тем же способом. Скорее всего, в первый раз вы промучаетесь две-три минуты. Зато после пяти-шести попыток этот трюк вы сможете проворачивать примерно за полминуты.

Если вы будете на пляже, не поленитесь, взгляните в небо, туда, где обычно летают чайки. Так вот: если по настырным птицам стрелять из снайперской винтовки, они будут падать, а результаты вашей охоты будут отображены в статистике.

■ **СОВЕТ:** чайки — птицы дневные, и ночью их встретить невозможно. Так что охота на чаек — исключительно дневное мероприятие.

После подрыва здания на стройке появится его призрак. Обратите внимание на него, подъезжая к стройке издалека. Судя по всему, это модель со сниженной детализацией.

И напоследок забавный факт: **если вы угоните такси и начнете сразу же миссию таксиста**, то вашим первым пассажиром запросто может стать бывший водитель этого такси. Наверное, все потому, что таксисты не привыкли ходить пешком.

ЭТИ ЗАБАВНЫЕ ГЛЮКИ

Возьмите *Stallion* в модификации «кабриолет». Покатайтесь немного. Включите повтор (по умолчанию F1). На повторе автомобиль будет с крышей.

Если ехать на мотоцикле, а потом включить повтор и быстро-быстро щелкать на кнопки мыши, Томми загадочно исчезнет!

И опять глюк с повтором: если войти в гараж и выйти оттуда, то на повторе дверца гаража не поднимется. Томми будет просто проходить сквозь нее.

Попробуйте в маленький гараж поставить пожарную машину так, чтобы она полностью не помещалась. Не влезающая в гараж часть исчезнет.

Если на машине упасть с высокого здания, то автомобиль может уйти в землю наполовину. Еще один похожий глюк: иногда на подъезде к мосту некоторые машины передней частью «тонут» в нем.

Если ввести код *COMEFLYWITHME*, а затем забраться в вертолет или самолет, то будет забавный, но визуально раздражающий эффект (как если бы вы залезли на карусель, предварительно плотно наевшись).

Старайтесь не злоупотреблять автомобилями из модификаций. Во-первых, игра начнет притормаживать (такой эффект я наблюдал даже на очень мощных компьютерах). Во-вторых, это может привести к зависанию игры. Наконец, игра может совсем перестать запускаться.

■ **ЭТО ВАЖНО:** скажу больше. Если поставить хоть одно дополнение на Vice City, то можете распрощаться с игрой по МТА. Не поможет даже удаление модификации с помощью специальной программы.

Если встать вплотную к стеклу, то можно через него стрелять и бить кулаками прохожих или полицейских. При этом стекло останется целым. Такой глюк может пригодиться в том случае, если стекло само по себе пуленепробиваемое. Тогда полицейские, стреляющие с той стороны, будут только зря расходовать патроны.

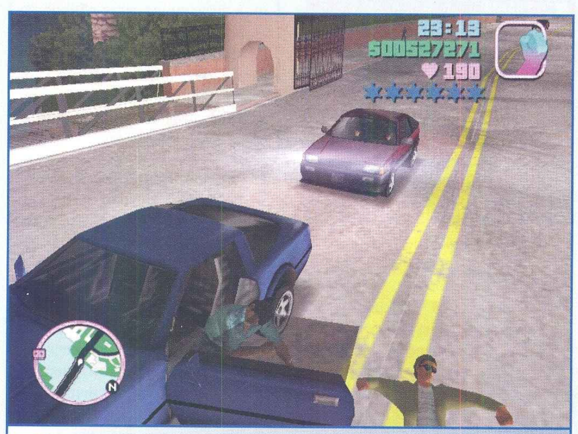
Когда Томми сидит на мотоцикле, попробуйте покрутить руль. Поворачиваться будет только колесо, а руль будет в неподвижном состоянии.

На песке и на воде после набора кода *SEAWAYS* при торможении будут оставаться такие же следы, как и на асфальте.

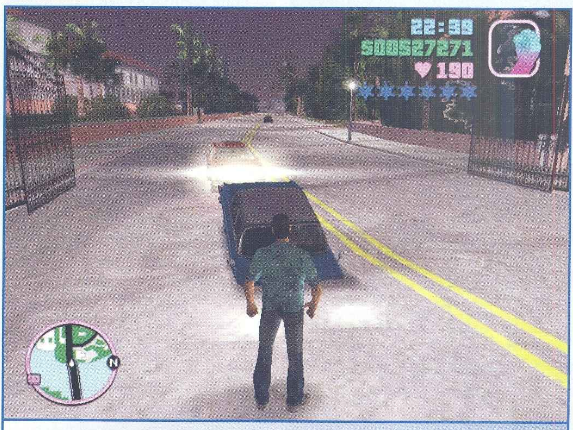
Рядом со свалкой есть сточная труба. Если вы спрыгнете между ней и берегом, то начнете падать в никуда. После того как путешествие Алисы в нору завершится (я падал в течение минуты), вы вновь чудесным образом окажетесь недалеко от этого места.

Напротив стоянки, примыкающей к Толл-Норд-Поинтс, есть здание, у которого на месте нарисованных дверей темное пространство. На самом деле двери там есть: если вы пройдете сквозь темноту, то увидите их. К сожалению, их пройти вы уже не сможете.

ЛКИ



➡ Именно в этот момент надо нажать Esc.



➡ «Лежачий полицейский» наизнанку?

Андрей Чаплюк



Planescape: Torment

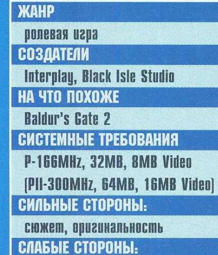
Я бы в партию вступил

Никто не станет спорить с тем, что гораздо выгоднее смотрятся игры, мир которых не подстраивается под ваши действия, а живет собственной жизнью. Только в таких условиях можно прочувствовать всю соль созданной авторами вселенной, а не зацикливаться на примитивной прокачке собственного «альтер эго». В этом плане Planescape: Torment — не только ролевая игра, но и сложный симулятор социальной жизни. В отличие от многих игр-конкурентов, отношения между персонажами здесь не исчерпываются понятием «друзья — враги», а представляют собой куда более сложную для понимания систему. Игрок — всего лишь маленькая песчинка, и не последнюю роль в формировании подобного мира играют виртуальные организации, фракции.

Эти философско-политические объединения регулируют все процессы, происходящие в столице мира Сигиле (Sigil), и оказывают огромное влияние на жизнь горожан.

В оригинальной вселенной Planescape насчитывается около полутора десятков различных фракций. Каждая из них проповедует собственный взгляд на мироздание и занимает свою нишу в политической и социальной сферах Сигила.

В игру, однако, попала лишь малая часть из этих организаций. А для присоединения доступно и вовсе пять штук. Пройти Planescape: Torment, не вступив ни в одно из объединений, было бы просто преступлением. Давайте же поговорим о доступных фракциях подробнее.



ЖАНР
ролевая игра
СОЗДАТЕЛИ
Interplay, Black Isle Studio
НА ЧТО ПОХОЖЕ
Baldur's Gate 2
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
P-166MHz, 32MB, 8MB Video (PII-300MHz, 64MB, 16MB Video)
СИЛЬНЫЕ СТОРОНЫ:
сюжет, оригинальность
СЛАБЫЕ СТОРОНЫ:
нехватка озвучки персонажей
САЙТ ИГРЫ
www.planescape-torment.com

Рейтинг

ЛЮДИ ПЫЛИ (МЕРТВЫЕ) — DUSTMEN (THE DEAD)

Штаб-квартира: Mortuary
Измерение: Negative Energy Plane
Союзники: Bleak Cabal, Doomguard
Враги: Sign of One, Society of Sensation



Философская парадигма Людей Пыли крайне проста. Зачем хвататься за жизнь, когда все мы на самом деле уже давно мертвы? Да и вообще, жизнь — лишь тягостная иллюзия, заставляющая людей страдать. Смерть — вот настоящее счастье.

Стать адептом Людей Пыли можно в Gathering Dust Bar на северо-востоке Hive. Для начала человек по имени Norochj попросит вас разобраться с беспорядками, творящимися в местном мавзолее. После того как подлый некромант, терроризирующий обитающую поблизости нежить, будет уничтожен, стоит пообщаться с местным лидером организации — Emoric. Он выдаст еще несколько заданий: поговорить с Awaiting-Death и Sere-the-Sceptic, найти воришку в одеждах фракции и отыскать Soego.

Выполнить первые три квеста не составит особого труда. Awaiting-Death находится в том же Gathering Dust Bar, и его надо убедить, что в смерти нет ничего приятного. Проще всего сделать это на примере его собственной гибели. Sere-the-Sceptic, стоящей за противоположной стойкой, нужно доказать, что она уже давно разочаровалась в идеалах собственной организации. Сделать это довольно легко. За вором отправляемся в юго-западную часть Hive. Стоит отметить, что перед тем, как свернуть ему шею, будет полезным подставить собственный карман и понаблюдать за техникой негодяя — получите немного опыта. А вот с последним квестом по поиску Soego придется несколько повременить — он встретится вам значительно позже во время исследования катакомб нежити.

Как только Soego отыщется, поговорите с Emoric, и он примет вас во фракцию Людей Пыли, позволив отовариваться на складе организации.

■ ЭТО ВАЖНО: в незаштопанной версии игры частенько встречается баг, не позволяющий завершить квест по поиску Soego, даже если он был обнаружен вами в поселении нежити. Лечение одно — заблаговременно ставьте заплатку.

ХАОСИТЕКТЫ — XAOSITECTS (CHAOSMEN)

Штаб-квартира: Hive
Измерение: Limbo (Chaotic Neutral)
Союзники: Bleak Cabal, Doomguard
Враги: Harmonium, Guvners



Философия этих ребят заключается в тотальном поклонении Хаосу. Хаос — не только первородная субстанция, из которой возникли миры, но и будущее, которое ожидает Вселенную. Зачем насаждать порядок, если сама Вселенная и есть Хаос? Только посвятив свою жизнь Хаосу, можно познать суть вещей.

Примкнуть к фракции Хаоситектов вам предложит Barking Wilder, стоящий у восточной стены Smoldering Corpse Bar. Однако учтите, что мировоззрение Безымянного для этого должно быть хаотическим. А добиться этого, кстати, не так уж просто. Но если вам все-таки хочется примкнуть к поклонникам Хаоса, дам

У КОРМИЛА ВЛАСТИ

Фактически вся власть в Сигиле поделена между представителями трех фракций — Harmonium, Mercykillers и Guvners, которые строго следят за соблюдением законов. Первые исполняют обязанности городской стражи и не раз встретятся вам при прохождении игры. Кроме того, если вам вдруг взбредет в голову устроить сражение на улицах Lower Ward или Clerk's Ward, то отряд молодцов в красной броне немедленно прибудет, чтобы наказать нарушителей спокойствия.

А вот Mercykillers и Guvners, служащие соответственно палачами и судьями, на глаза обычно не попадаются. Парочку Mercykillers вы сможете найти в Smoldering Corpse Bar. Еще один, Вэйлор, способен стать членом вашего отряда. Адептов фракции Guvners в игре обнаружить не удалось.

небольшой совет. Старайтесь вести себя как можно более непредсказуемо — врите, поступайте вопреки собственным словам, и мировоззрение постепенно будет скатываться к хаотическому. Никаких квестов для вступления во фракцию Хаоситектов выполнять не придется.

К СВЕДЕНИЮ: у поклонников Хаоса нет постоянной базы, так что на доступ к уникальным предметам и заклинаниям можете даже не рассчитывать.

ОБЩЕСТВО ВОСПРИЯТИЯ — SOCIETY OF SENSATION (SENSATES)

Штаб-квартира: Civic Festhall
Измерение: Beastlands (Neutral Good)
Союзники: Sign of One, Indeps
Враги: Doomguard, Mercykillers, Dustmen



Адепты Общества Восприятия уверены, что познать окружающий мир можно только через чувства. Реально только то, что вы можете попробовать на ощупь или на вкус. Совершенствуя и развивая свои чувства, можно понять основы, на которых стоит вселенная.

Пожалуй, это единственная фракция, в которую вступали практически все, кто играл в Planescape: Torment, так как этого требовал ход сюжета. Однако если вы до этого уже стали членом одной из фракций и не желаете изменять ее идеалам, можно немного схитрить. Перед посещением Civic Festhall наведайтесь в Brothel и подрядитесь выполнить задания местных обитательниц. После успешного завершения всех квестов и разговора с Fall-from-Grace вы сможете получить доступ во все залы Civic Festhall и при этом останетесь верны своей прежней фракции.

Ну, а если философия Общества Восприятия вам близка, советую побеседовать со Splinter. Задав парочку вопросов, он сделает вас членом фракции и позволит покупать более качественные товары.

ЭТО ИНТЕРЕСНО: для того чтобы попасть в запретные залы Civic Festhall и сохранить принадлежность к старой фракции, можно просто соврать во время разговора со Splinter о своем желании вступить в Общество.

ВЕРУЮЩИЕ В ИСТОЧНИК (БОЖЕСТВЕННЫЕ) — BELIEVERS OF THE SOURCE (GODSMEN)

Штаб-квартира: Great Foundry
Измерение: Ethereal Demiplanes
Союзники: Athar
Враги: Bleak Cabal, Dustmen



Верующие в Источник, они же Божественные, считают, что все во вселенной питается божественной силой, которая присутствует не только в живых существах, но и в предметах. Поэтому, если суметь правильно воспользоваться этим природным даром, можно стать поистине великим. Ну а главное для этого — научиться терпеть и ждать своего момента.

Присоединиться к Верующим в Источник можно в Great Foundry, поговорив с Keldar. Он даст три задания, выполнение которых позволит Безымянному попасть в ряды Божественных.

Сначала нам предстоит самостоятельно выковать предмет. Для этого в главном зале нужно взять руду у Thildon, а затем приобрести кузнечные принадлежности у кладовщика. После этого можно занять место у пустующего чана и приступить к работе.

ЗНАЕТЕ ЛИ ВЫ: на первых порах можно неплохо поправить свое финансовое положение, продавая изготовленные секиры.

Второе задание несколько сложнее. Keldar попросит расследовать убийство. Идем и долго говорим с Thildon, после чего допрашиваем Saros. Окажется, что они оба виноваты в гибели рабочего. Остается только решить — сдавать начальству всю парочку или кого-то одного.

Последнее задание состоит в том, чтобы отговорить одного из лидеров организации от самоубийства. Поднимаемся по лестнице в верхнем правом углу и беседуем с несчастным, пытаясь убедить его том, что все увиденное им — всего лишь одно из испытаний, которые преподносит жизнь. Можно поступить и несколько иначе. Необходимые слова для спасения самоубийцы вам может сказать Sarossa.

Вот и все — теперь Безымянный стал одним из Божественных. Не забудьте попросить Keldar показать новое оружие и заклинания. Там есть очень достойные образцы.

ЛИГА РЕВОЛЮЦИИ — REVOLUTIONARY LEAGUE (ANARCHISTS)

Штаб-квартира: постоянно меняется
Измерение: Carceri (Neutral Chaotic Evil)
Союзники: Doomguard
Враги: Harmonium, Guvners



Политический мир Planescape не смог обойтись без собственных бунтарей и революционеров. И призывы их довольно стандартны. Долой богов! Долой законы! Все они давно прогнили и лишь мешают нормальной жизни. Настало время отнять власть у Harmonium, Guvners и Mercykillers, освободив граждан и подарив им настоящую свободу мысли.

Стать истинным революционером можно в той же Great Foundry. Найдите стоящую на балконе зала заседаний Bedai Lihn и сообщите, что недовольны ходом дел вокруг вас. Она предложит присоединиться к анархистам. Но сначала придется выполнить несколько заданий, доказав свою верность революционным идеалам.

Первой миссией станет уничтожение секретного проекта, создаваемого в недрах Great Foundry. Поговорите о нем с Keldar и попросите разрешения взглянуть на проект. Получив специальный жетон, направляйтесь в основной зал и беседуйте со стражниками у северо-западной двери. Они пропустят Безымянного в комнату со странным механизмом и несколькими рабочими. Теперь осталось только поговорить с любым рабочим и под предлогом проверки выяснить слабые места механизма. Затем щелкните на нижний край механизма и саботируйте его постройку.

Довольная Bedai Lihn предложит ликвидировать самоубийцу, которого мы спасали при вступлении в ряды Godsmen. Как видите, революционеры Planescape предпочитают использовать проверенные методы — террор и ликвидацию конкурентов. Думаю, особых сложностей здесь не возникнет. Учтите только, что вам придется прикончить и пару охранников у его комнаты.

После ваших подвигов Godsmen принялись разыскивать диверсанта, так что Bedai Lihn попросит помочь ей выбраться из Литейной. Идем к кладовщику и, забрав форменную одежду Godsmen, относим ее Bedai Lihn.

Путь революционера долог и полон опасностей. Теперь Безымянного отправляют в Penn's Print Shop с паролем «Город должен сгореть». Penn даст последнее задание — убить Qui-Sai, работающего тренером в Civic Festhall. Итак, революция собрала свой кровавый урожай, а наш Безымянный стал членом Лиги Революционеров. Теперь вы получите доступ к подпольному магазину в Warehouse. Однако полезных вещей там намного меньше, чем у тех же Godsmen.

ВЕДУЩАЯ РОЛЬ ПАРТИИ

Итак, перед нами встает весьма насущный вопрос — какой из фракций отдать предпочтение? Чтобы найти на него ответ, нужно внимательно изучить все тонкости взаимоотношений между этими организациями. Например, представители Harmonium (кстати, в игре их крайне много) люто ненавидят сторонников Хаоса и революционеров, которые всячески подрывают порядок, насаждаемый в Сигиле. Поэтому членам этих фракций стоит ждать повышенного внимания к себе со стороны местных властей и сурового наказания за каждый проступок.

Кроме того, вступив в ряды Хаоситектов или анархистов, лучше и не пытайтесь заговаривать с Вэйлором, а тем более брать его в партию. Вэйлор, как истинный представитель фракции Mercykillers, стремящейся наказать всех нарушителей закона, вполне может напасть на Безымянного. Да и к адептам Общества Восприятия он относится с неким пренебрежением. Людей Пыли любят тоже далеко не все. И, вступив в эту фракцию, можете не ждать задушевных разговоров с Fall-from-Grace. Конечно, в драку она не полезет, но вот раскрутить ее на откровенный рассказ о себе будет труднее. С этой точки зрения выгоднее всего примкнуть к Божественным, потому что к ним все относятся достаточно хорошо и конфликтных ситуаций вы практически не встретите. Ну а если ваш персонаж воин, то побывать в рядах Верующих в Источник просто обязательно. Ведь только у них можно разжиться мощнейшей кувалдой и секирой. Да и маг вполне сможет прикупить парочку отличных свитков.

При выборе организации стоит учесть и тот момент, что вступление в ту или иную организацию сильно меняет мировоззрение Безымянного. Поэтому после выполнения всех заданий анархистов даже истинный Lawful-персонаж станет Chaotic. Ну а для вступления в ряды Хаоситектов, как уже упоминалось выше, наличие хаотического мировоззрения просто обязательно. А с таким мировоззрением вас вряд ли возьмут потом к себе законопослушные Божественные люди.

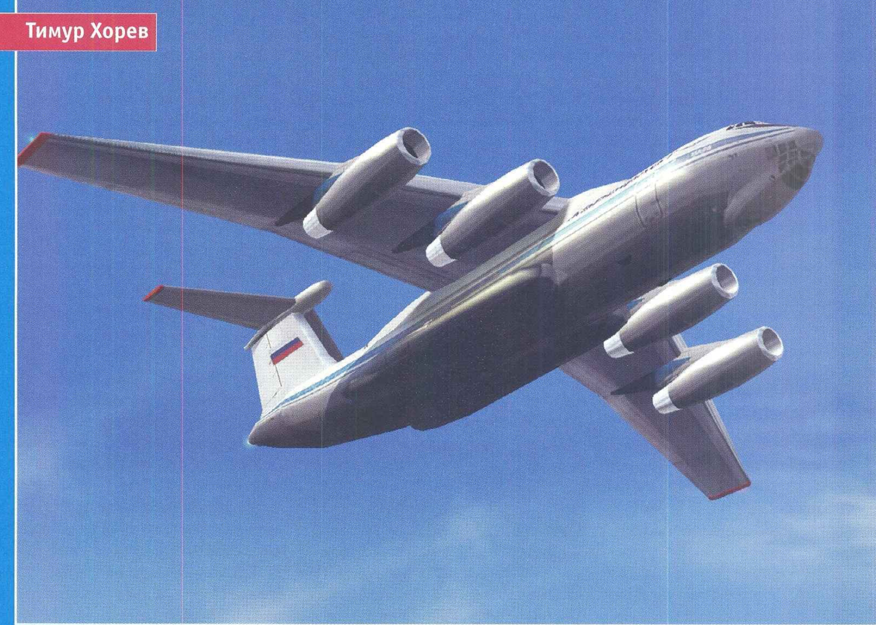
Конечно, с рациональной точки зрения выгоднее всего побывать участником всех представленных фракций. Таким образом вы не только сможете заработать огромное количество опыта, выполняя задания каждой из группировок, но и получите легкий доступ к множеству уникальных предметов и заклинаний. Разве что приверженцев Хаоса можно обойти стороной. Не каждый решится портить свое мировоззрение ради столь сомнительных целей.

Однако не нужно забывать, что огромная ставка в Planescape: Torment сделана именно на отыгрыш роли, а не просто на выполнение предложенных квестов. И с этой позиции беспорядочный и бессмысленный выбор фракции смотрится как минимум неразумно. Да и удовольствия вы от этого получите немного. Гораздо лучше внимательно изучить философию и постулаты каждой из представленных фракций. А уж затем выбрать ту, которая больше всего подходит вашему личному взгляду на мир, и придерживаться выбранной позиции на протяжении всей игры.

Поверьте, осмысленность подобного выбора увеличит интерес от прохождения на порядок. Ведь приятно быть не просто героем, а частью чего-то большего, правда?

ЛКИ

Тимур Хорев



MSFS2004: Century of Flight

Симулятор с человеческим лицом-2

В прошлых статьях, посвященных Microsoft Flight Simulator 2004: Century of Flight, мы учились летать на неказистом самолете братьев Райт и устанавливать игровые дополнения. Вместе шаг за шагом мы улучшали внешний вид игры: обновляли текстуры лесов, пустынь, городов и океанов, приводили в порядок аэропорты и даже скачивали с сайта NASA карты рельефа земной поверхности. Что и говорить, для некоторых страстных поклонников игры ее внешность не имеет большого значения. Чтобы сделать игру более плавной, они без особых терзаний выключат красивости и уберут детализацию. Но мы-то с вами избалованы хорошей графикой. Нам не все равно, что проплывает под крылом самолета — «зеленое море тайги» или мутная бурая пустыня.

Обновленный симулятор заиграл свежими красками и теперь выглядит намного убедительнее для начинающего «пилота». Пришла пора заняться уже не внешним лоском, а внутренностями нашего подопытного. В этой статье я расскажу, как улучшить наполнение игры, исправить несколько ошибок и расширить возможности игрока.

ЖАНР
авиасимулятор
СОЗДАТЕЛИ
Microsoft Games
НА ЧТО ПОХОЖЕ
Flight Unlimited 3, Fly
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
PIII-450GHz, 128MB, 8MB video
(PIV-1GHz, 256MB, 32MB video)
СКОЛЬКО ДИСКОВ
4 CD
САЙТ ИГРЫ
www.microsoft.com/games/flightsimulator



Рейтинг



■ ЭТО ВАЖНО: на этот раз мы не выкладываем на диск все описываемые дополнения к игре. Некоторые из них поставляются только как shareware, другие лежат на сайтах в виде нескольких архивов (например, небольшой установочный файл и множество крупных ресурсных архивов). Почти все эти дополнения очень невелики (порядка двух мегабайт или меньше) и легко отыскиваются в библиотеке *avsim.com* или через *Google*.

НЕБЕСНОЕ ДОРОЖНОЕ ДВИЖЕНИЕ

Если вы хоть раз видели в **MSFS** российские аэропорты, то наверняка потом, провожая взглядом очередную слоноподобную тушку «Боинга-747», думали: «Жаль, что тут нет наших самолетов!»

И верно — странно и, если вдуматься, даже дико смотрятся в виртуальном «Пулково» буржуйские «Боинги» и «Цессны». Где «Аэрофлот»? Куда дели «Домодедовские авиалинии»? А как бы хотелось увидеть самолеты с региональными обозначениями — тот же самый «КрасЭйр» с лебедем или «БАЛ» с его кубофутуристической пчелой.

Вы думаете, у буржуинов нет таких проблем? А они ведь тоже, стиснув голову руками, роняют слезы по своим родным «Дельтам» и «Люфтганзам». Несуществующие политкорректные авиакомпании, напичканные в игру разработчиками, не успокаивают их мятущуюся душу.

Недовольные таким положением дел, граждане берут инструменты и ваяют дополнения, обновляя игровое воздушное движение вокруг игрока — **traffic**. Идея гениально проста: взять готовый самолет (или создать его с нуля), раскрасить в красивую «ливрею» реальной авиакомпании и заставить его летать по ее же расписанию из аэропорта в аэропорт.

«Траффиковые» самолеты для ИИ делать намного легче, чем «летабельные» для игрока. Не нужно оттачивать физическую модель — сойдет и приблизительная имитация. Не нужны кабины, не надо возиться с управлением. Не придется проявлять чудеса полигонального моделирования — чем проще модель, тем меньшей нагрузкой «траффик» ложится на компьютер. А вот «ливрею» (текстуры раскраски самолета) надо нарисовать как можно ближе к оригиналу. В конце концов, для того и делают эти дополнения — для красоты, чтобы крылатые обитатели аэропортов походили на реальные аналоги.

Само собой, не обязательно все делать самому, если в сети можно достать уже готовые дополнения. Самый масштабный проект по моделированию мирового воздушного движения — любительский проект «Искусственный Интеллект» (***projectai.com***). В нем представлены «траффики» всех основных пассажирских авиакомпаний мира — всего более *ста пятидесяти* (и это не считая грузовых и военных, которые тоже там есть). Скачиваются они по отдельности. При этом какие-нибудь «Нигерийские» авиалинии весят всего полмегабайта, а «Дельта» или «Эйр Канада» потянут на добрый десяток. Средний «размер» одной авиакомпании — три-шесть мегабайт.

Если захотите скачать сразу все пассажирские и грузовые авиакомпании, рассчитывайте примерно на шестьсот мегабайт. После героического сеанса «тянем-потянем» вы с чистой совестью одним движением руки удалите навязшие в зубах безликие «Пасифики» и «Эйрвэйвы».

А что же наши аэропорты? Для них есть другой проект — **SKJ Active AI Traffic** (***homepage.ntlworld.com/sergs.skj***). Автор дополнения — загадочный британец Сергей «SKJ» Карр. Страничка представлена только на английском языке.

SKJ Active AI Traffic добавляет в аэропорты отечественные «Яки», «Илы» и «Тушки» с подробными рас-

СОВЕТУЮТ ПРОФЕССИОНАЛЫ

В прошлой статье я рассказывал о «сценах» (scenery), дополнениях, модифицирующих аэропорт, город или его окрестности. Обычно их отличают небольшие размеры (порядка нескольких мегабайт) и внимание к мелочам на уровне отдельных зданий или даже деревьев.

Известный любитель авиасимуляторов Дэвид Маршалл предлагает свой список самых замечательных добавлений к игре, которые надо попробовать непременно. Советую прислушаться к его мнению и посмотреть:

- все, что сделано автором Bill Melichar;
- **Bremerton Airport** (автор Mark Smith);
- **Port Angles Airport** (автор Heather Sherman);
- **Nantuckett and Martha's Vineyard Airports** (автор William F. Shea);
- **Vancouver Airport** версии 4 (автор P Nigel Grant);
- **Hamburg-Finkenwerder Airport** (автор Frank Zimmermann);
- **Castlegar Airport** (автор Vern Opperman);
- **British Columbia and Alaska Mesh** (автор Holger Sandman) — это не сцена, а рельеф;
- **CYWG (Winnipeg International Airport)** версии 1.01 (авторы — Adam Bentley и David Madge);
- **Las Vegas** (автор Shigeo Ishii).

Большая часть сцен лежит на ***Avsim.com*** (требуется бесплатная регистрация). Все остальное можно легко найти по ключевым словам в ***Google***.

Напоминаю, что обычно сцена или рельеф устанавливаются так: распаковываете, заталкиваете в каталог с говорящим именем. Его, в свою очередь, кладете в папку «Addon/Scenery/» симулятора, и подключаете («Add Area») в меню сцен самой игры. После перезагрузки игры сценой можно пользоваться.

РАДОСТЬ ШПИОНА

Из прошлой статьи вы уже знаете, что с сайта NASA можно бесплатно скачать подробную карту рельефа суши, а в интернет-магазинах — приобрести компакт-диски с фотосценами районов Германии и некоторых других стран. Оказывается, есть сравнительно простой способ обзавестись собственной спутниковой картой своего города. Неважно, живете вы в Зимбабве или в Архангельске. Любой может купить подробную карту или бесплатно взглянуть на... не такую подробную.

Фирма **MapMart** (***mapmart.com***) продает спутниковые карты с разрешением точки всего в полметра (видны отдельные автомобили) любого района Земли. Каждый желающий может на этом же сайте в порядке предпросмотра найти на интерактивной карте любой район планеты и увидеть его инфракрасный снимок в разрешении до пары десятков метров.

Если оформление «под Уорхолла» не для вас, то сходите на сайт **Globe Explorer** (***imageatlas.globeexplorer.com***). Цвета естественные, и найти почти любой город можно по запросу.

Разрешения фотографий там очень разные, в зависимости от места. В Америке даже в провинциальном Саут Парке можно рассмотреть все те же автомобили. В России и Москва видна лишь в общих чертах.

писаниями и раскрасками всех известных российских авиакомпаний (в том числе и тех, о которых я горевал в начале раздела). Устанавливается SKJ элементарно, что очень важно для новичков. Внешний вид самолетов слегка спартанский, да и физическая модель вызывает вопросы, но эффект «обрусения» симулятора налицо. Российские аэропорты просто преображаются.

ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ НА БОРТ

Когда обновленное «дорожное движение» установлено и работает, возникает естественное желание поближе на него взглянуть. Не все же смотреть на «Тушки» из-за приборной доски.

И тут возникают сложности. Как я уже говорил раньше, разработчики, реализуя «планов громадье», часто забывают о мелких удобствах для игрока. В том же **Flight Unlimited** любой желающий может нажатием одной клавиши оказаться в чужом самолете и взглянуть на полет «изнутри». А что здесь, в MSFS?

Немного:

- Взглянуть на самолет можно только снаружи (внешняя камера);
- Чтобы найти искомый, придется долго «пролистывать» все самолеты в округе, причем будьте аккуратны — назад «отлистать» нельзя;
- Облака и земля при таком просмотре часто грешат артефактами.

Дополнение **Traffic View Board** (бесплатное, лежит на ***avsim.com***) дает игроку полный контроль над просмотром летающих вокруг него самолетов. Выбрав специальный невидимый «просмотровый» самолет, игрок получает в свое распоряжение табличку. В ней — полный список всех летящих, отбывающих, прибывающих или просто стоящих на земле самолетов в радиусе от 5 до 150 километров.

Установив его, вы сможете:

- наглядно увидеть все подробности полета: куда выбранный самолет летит, зачем, когда приземлится.
- посмотреть на самолет с любой стороны: изнутри, снаружи, из диспетчерской.
- услышать все радиопереговоры, которые ведет виртуальный «экипаж» самолета.

Не пугайтесь радиосообщений о возможном столкновении. Это ваш невидимый наблюдательный самолетик «приклеивается» к объекту наблюдения и диспетчеры, понятно, нервничают.

Думаю, многие из вас хотели бы хоть раз почувствовать себя в MSFS пассажиром авиалайнера. Теперь у вас есть такая возможность. Включите «виртуальную кабину». С помощью клавиш перемещения камеры (комбинации Shift/Ctrl + Enter/Backspace) настройте изображение так, чтобы оно походило на вид из иллюминатора. Но должен вас предупредить — проблемы с буфером глубины приводят к тому, что при взлете обычно большая часть крыла исчезает. Возможно, это исправят в будущих версиях TVB.

Тут есть еще один тонкий момент, который надо знать: для запуска Traffic View Board потребуется **FSUIPC** (***schiratti.com/dowson .html***) — небольшой интерфейсный модуль для встраивания сторонних программ. Скачайте его и скопируйте в папку «/Modules». Денег он не просит, если только вы не захотите спецвозможностей. Очень многие сторонние программы требуют его для запуска, так что ставьте, не помешает.

НАСЛЕДИЕ UFO

Все, кто помнит старинную игру **UFO: Enemy Unknown** или ее современную переделку, — к вам обращаюсь я.

Вы не задумывались, отчего в MSFS нет такого информативного и полезного глобуса, как там? Представьте себе, как это было бы удобно: щелк мышью по африканскому Кейптауну — и вы уже там, на взлетной полосе. Или, например, одним ловким движением руки организовать простой план полета.

Вы спросите: «А как же глобус, что появляется при масштабировании вида сверху?» Он совершенно бесполезен, годится только для приблизительной ориентировки («Ага, вижу Мадагаскар — значит, не там свернул после Ростова») и висит просто для красоты — как елочный шарик. Чтобы перенестись в конкретный аэропорт или составить план полета, надо в довольно неудобном окне меню найти аэропорт по коду. Не знаешь кода — ищи ближайший город среди десятков тысяч. В игре есть встроенная карта, но она довольно тяжеловесна (требует «паузы» в полете, не открывается в окошке) и не очень удобна.

Серия MSFS очень хорошо поддается модификации и «пристройкам» — это мы уже знаем. Так, нашлись ли герои? Нашлись. На сайте ***fsnavigator.com*** вы можете скачать дополнение под названием **FSNavigator**. Установив его и «подключив» к игре, вы получите долгожданный глобус (клавиша F9).

А вместе с ним:

- возможность запускать карту во весь экран или в небольшом окошке. Это вам не простенький GPS, не встроенная карта, а удобный навигационный инструмент. Меню позволит показывать или скрывать элементы карты. Перемещение и масштабирование элементарны, ними справится даже младенец;
- быстрый и легкий инструмент создания планов полетов. Летим как угодно: по прямой или по воздушным трассам, на любой высоте и даже по конкретным точкам, не привязанным к аэропортам. Достаточно перетащить мышью аэропорты в верхнее окошко и нажать пару кнопок. Одним движением «переносим» самолет в аэропорт вылета;
- но самая важная вещь: автопилот. FSNavigator подключается к автопилоту самолета и ведет его по созданной схеме от взлета до посадки. Правда, он не сможет самостоятельно взлететь и приземлиться. Однако для новичка очень многого стоит возможность отпустить штурвал, откинуться на спинку стула и посмотреть: по каким принципам осуществляется навигация? Как выполняется набор высоты, развороты, снижение?

Правда, мне придется вас немного огорчить. Герои-то нашлись, но оказались не вполне бескорыстными — программа после двадцати запусков потребует регистрации, которая, понятно, стоит денег. Однако для первого ознакомления с основными правилами навигации она вполне сгодится. Кроме того, разработчики, повинуясь внезапному порыву альтруизма, ввели в FSNavigator лотерею: на каждом тридцатом компьютере программа зарегистрируется сама и бесплатно. Есть смысл рискнуть? Конечно!

❖ ❖ ❖

Напоследок расскажу еще о двух полезных дополнениях из библиотеки Avsim. Рукодельная любительская заплатка **Six Default Scenery Fixes** исправляет несколько самых грубых ошибок с рельефом. Жуткая гора в форме иглы, вертикальное озеро, посадочная полоса, висящая в пустоте, — всего шесть ошибок.

Советую попробовать еще одно «украшательное» обновление, слегка модифицирующее внешний вид молний (и без того внушительный). Ищите **Improved Lightning Effects**, и грозы в симуляторе станут куда более грозными.

❖ ❖ ❖

Давайте еще раз взглянем на обросший дополнениями и обновлениями симулятор. Красота, да и только: реальные самолеты, красивые города и новые возможности для навигации. А в следующей статье мы со всем этим на борту попробуем взлететь. Выкатывайте из ангара «Цессну». **ЛКИ**

Руслана Мигас и Алексей Шуньков AKA Stager



Arcanum: Of Steamworks and Magic Obscura

Жизнь злодея

Казалось бы — что может быть проще? Чтобы стать «злее», достаточно лишь испортить карму, а для этого — планомерно отправлять на тот свет всех, кого встретишь на своем пути. Такая стратегия — бесхитростная, как американский валенок, — просто обязана обеспечить прохождение игры по «злой» линии развития. А вот нет. Не стоит путать склонность ко злу, которая отмечается в карме, с отношением некоторых персонажей к вам. Если первое определяет путь по игре, то второе в значительной мере может его упростить или замедлить.

Убивая каждого встречного, вы, разумеется, испортите карму. Но параллельно — настроите против себя все живое. Уже после третьего беспричинного убийства в репутации появится запись «враг города такого-то», и все жители преисполнятся жгучей ненависти к вашей асоциальной персоне. О диалогах можно забыть — самая захудалая курица при встрече попытается выцарапать вам глаза.

Кроме того, в любом городе встречаются представители власти, которые чудесным образом всегда узнают, чем вы занимаетесь. Если среди занятий числится планомерное вырезание местного населения — вам несдобровать.

Следовательно, наша цель — найти такие способы ухудшить карму, чтобы остаться в прекрасных отношениях с большинством обитателей и не навлечь на себя гнев правосудия. Приступим.

ЖАНР
ролевая игра
СОЗДАТЕЛИ
Troika Games
НА ЧТО ПОХОЖЕ
Baldur's Gate, Fallout
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
PII-450, 128MB, 8MB video
СКОЛЬКО ДИСКОВ
2 CD
Рейтинг

С ЧЕГО НАЧИНАЕТСЯ... ЗЛО

Если заранее решили проходить игру по максимально злобной ветке развития, стоит взять историю «продавший душу» — на начало это даст определенные бонусы.

Единственное задание, на котором с приобретением плохой кармы (вопреки всем разумным доводам) будут проблемы, — это задание духа Брего. Как ни странно, убийство ни в чем не повинного священника не несет никаких негативных последствий. Кроме разве что уязвленного самолюбия от насмешек облапошившего вас духа.

ТУМАННЫЕ ХОЛМЫ

Итак, первая пробежка по городу. Встретите курицу или корову — бейте (пусть не путается под ногами!) За каждое невинно убиенное животное вам будет капать по единичке кармы — разумеется, в минус.

Задание на ограбление банка — его вы без труда добудете в таверне — лучше брать после помощи доку Робертсу — тогда там не будет охраны, а одна кассирша угрозы не представляет. Останется поделиться деньгами и идти дальше.

Обязательно стоит взять задание хоббита-волшебника на уничтожение паровой машины. При этом нельзя оставлять в живых Тревора, иначе он всем наябедничает, и жители Туманных холмов станут относиться к вам намного хуже. К слову — починить машину можно с помощью звездочки из шахты Бесси Тун, но зачем это вам?

Перед выходом из города поговорите с бандой на мосту и разведайте про подполье. Затем уничтожьте материалы для строительства моста и с легким сердцем идите в Тарант.

ТАРАНТ

Для получения доступа к множеству заданий следует связаться с подпольем. Его агентов вы сможете встретить либо в заведении мадам Лил, либо на железнодорожной станции Таранта.

С первым заданием, если вы владеете хотя бы минимальным навыком воровства, справиться легко — следует лишь стащить ключ, прождать до вечера и похитить карту из сейфа в департаменте водоснабжения. После чего вы станете полноправным членом подполья и получите возможность отовариваться на черном рынке.

Общаясь с шулерами, вы имеете шанс стать свидетелем спиритического сеанса. Чтобы узнать подробности о Гилберте Бейтсе, потребуется ни много ни мало, поговорить с покойным папашей. Впрочем, вам без труда организуют эту аудиенцию.

Узнав все, что хотелось, идите к старику Эплби (это второе основное задание подполья. Третье — стащить золотого идола из Кри — вы сможете получить гораздо позже). Тут у вас возникнет небольшая моральная дилемма. Что лучше: разгромить кувалдой паровой двигатель на фабрике Гилберта Бейтса или же, используя свои воровские навыки, найти что-либо порочащее его доброе имя? Вспомнив, чьи это инициалы на кольце, выбираем второй вариант.

Мистер Эплби с радостью дает вам ключ от подземного хода и рассказывает, что господин Бейтс не раз использовал этот путь для бегства от навязчивых газетчиков. В туннеле расположено множество ловушек, в основном — технических. Когда пройдете его до конца, не расслабляйтесь: необходимо сразу же переодеться в костюм слуги. Это касается как вашего персонажа, так и его спутников. В крайнем случае — оставьте их подождать снаружи, иначе повяжут всю компанию. Затем пройдите на второй этаж, встаньте возле Чукки и дождитесь ночи. Когда все улягутся спать, тихонечко прошмыгните в спальню вслед за Гилбертом и взломайте сундук возле кровати. Подождав до утра, выходите тем же манером.

Что же у нас в руках? Личный дневник Гилберта Бейтса! Он изобилует доказательствами того, что пан Бейтс никогда не изобретал паровой двигатель, а лишь применил старую тангарскую технологию выдачи чужого за свое. Тут уж никак нельзя удержаться от аналогии с очевидным историческим прототипом — Б. Гейтсом. Лавры компьютерного магната уже много лет не дают покоя шутникам всех должностей и рангов.

■ СОВЕТ: не спешите сразу отдавать дневник мистеру Эплби. Для начала лучше поговорить с хозяином и сбегать в шахты Черной горы, а затем съездить на остров Отчаяния за счет мистера Бейтса — иначе придется раскошелиться на 3000 монет. Ведь когда дневник становится доступен широкой общественности, в вашем дневнике появляется запись «предатель Гилберта Бейтса», а сам мистер Бейтс покидает Тарант до конца игры. С этих пор в любой таверне не утихают рассказы о некоем гражданине, натравившем на него газетчиков.

Когда содержимое злополучного дневника все же оказывается на первых полосах газет, за вашу голову объявляют награду. Появляются охотники за головами, но пусть это доставит вам только радость. Ведь, как правило, они все неплохо экипированы — их вещи можно нацепить на ваших спутников.

Еще стоит завалить задание любительницы эльфийских побрякушек — миссис Кассандры Петибоун. Получается забавно — после того, как о ее любви к столь прекрасным надгробным плитам становится известно темным эльфам, она куда-то исчезает. Вместе с эльфами, охранявшими захоронение. Зато позже из газет становится известно, что ее нашли мертвой, с церемониальным кинжалом в горле. Увы и ах...

В Бойле же стоит пообщаться с Полоком. Вы узнаете кое-что о далекой юности Вирджила, а тот будет долго отнекиваться. И еще — картину «Керган и Персефона» можно продать Тадеусу Майнору за 500 золотых, затем самолично украсть ее и отнести госпоже Евелине Гарринсбург, чтобы получить еще одно вознаграждение.

ДЕРНХОЛЬМ

В Дернхольме не так-то легко сделать какую-нибудь пакость. Ведь народу там осталось не так уж много, зато стражников — в избытке. Но ситуация не безнадежна. Во-первых, (что особо ценно для персонажа с отрицательной кармой), там можно присоединить Волинжера. Он обладает всеми необходимыми воровскими навыками, поэтому не проходите мимо.

Во-вторых, советую выполнить задание сэра Гарика Стаута. Наверное, вы помните историю леди Друэллы. Если нет, то вкратце дела обстояли так. Ее руки добивались два великих мастера: мастер рукопашного боя и мастер уклонения. Соперничество закончилось схваткой, в ходе которой мастер уклонения лишился глаз, а дама не согласилась остаться с победителем — мастером рукопашного боя Гариком Стаутом. Так вот, суть задания — привести ему леди Друэллу, позабыв испросить ее согласия. Сделав так, вы получите значительное снижение кармы.

Для любителей интриги не любовной, а политической найдется возможность поссорить Кумбрию и Калидон, выполняя задание с пропавшей принцессой. А дело было так. Принцесса в самую что ни на есть неудачную погоду отправилась по морю в гости к любимому принцу в Калидон. Путешествие стоило ей жизни, а принц, равно как и отец несчастной, порознь принялись искать ее. Найдя ожерелье принцессы, вы можете предъявить его обеим знатным персонам, но слегка исказить причины смерти. С точки зрения короля Претора (то бишь — отца) вся вина за смерть дочери лежит на принце. Принц, напротив, после вашего рассказа будет винить отца возлюбленной. Между государствами вспыхивает война — ну, а чего нам еще надо? Минус к карме обеспечен.

В дальнейшем туда можно будет еще вернуться, чтобы вызволить злобного хоббита Толо Андерхила вместе с его картой.

ЭШБЕРИ

Несмотря на кажущуюся тишь да гладь, это довольно занятный город. Помимо Джефри Терлингтона Эша, здесь можно разжиться пластинчатым доспехом — если подойти к парню по имени Теодор и выполнить его задание. Небольшая тюрьма Эшбери с легкостью «поддается вырезанию стражников», если можно так выразиться...

Кроме того, это как раз тот город, где можно на практике проверить навыки взлома и скрытности, доставив по назначению книгу «Рука». Ведь ее так давно мечтал полистать огр-охранник с острова Отчаяния! Делается это достаточно просто. Возле корабля Эдварта Тича стоит бочка. Необходимо ее вскрыть, не убивая капитана корабля. Личный опыт показал, что для этого понадобится предварительно уничтожить бортовые осветители (режим принудительной атаки). Затем спокойно взламываем бочку и забираем книгу.

ЧЕРНЫЙ КОРЕНЬ

Приграничный город имеет особую прелесть для злого персонажа. Можно еще более усугубить ссору между кузнецом-полуорком и хозяином гостиницы, сказав, что тот не желает из вредности отдавать сейф. Если вдаваться в предысторию этого конфликта — разгорелся он, в общем-то, по вине кузнеца. Хозяин гостиницы отдал сейф в починку, предварительно оговорив цену. Завершив ремонт, кузнец решил, что проделанная работа заслуживает лучшей оплаты, однако заказчика такой поворот событий не устроил. Получился замкнутый круг — кузнец не отдает сейф, требуя деньги, а хозяин требует свою вещь обратно, но на новую цену не соглашается. Итак, если мы вмешаемся и расскажем хозяину, что лишь вредный характер и врожденная жадность заставляют умельца вымогать завышенную сумму, то приобретем дополнительный минус к карме и еще одну «зарубку на прикладе» в злобных делах.

Разумеется, пусть перед этой интригой кузнец сперва выучит вашего персонажа на эксперта взлома.

И еще одна тонкость, но уже другого плана. После разговора с мэром обязательно стоит пообщаться с Дак Таалом. Тот потребует выполнить одно из двух заданий на выбор: либо ограбить хоббита-волшебника, либо принести от Грюнвальда яд. Оба эти задания дают одинаковый минус к карме, а Дак Таал отдает церемониальный кинжал. Разумеется, банально настучать по голове в этом случае гораздо проще, да и полезней в плане опыта. Но ведь это совсем не так интересно!

РОУЗБОРО

Прекрасный курортный город, приготовивший сразу несколько заданий для тех, кто знает толк в злодействах. Будущий мастер взлома найдет тут миссис Морган, которая попросит вас передать ее сыну, сидящему в высоконадежной тюрьме Калидона, уникальный набор отмычек. Да пожалуйста! Жаль только, самому использовать этот набор невозможно.

Прочесывая горную гряду в поисках перевала Горгота, вы обязательно наткнетесь на пещеру воров. Если вы состоите в воровском подполье, туда обязательно стоит пробраться. Но есть проблема — проход настолько низкий, что туда может протиснуться только представитель одной из малых рас. Если ваш персонаж при всем желании низкорослым не назовешь, то существует только одна возможность — свиток уменьшения. Приобрести его можно в одном месте — доме темной магии Зерамина: «Тарант, Терри Роад 13, открыт ночью».

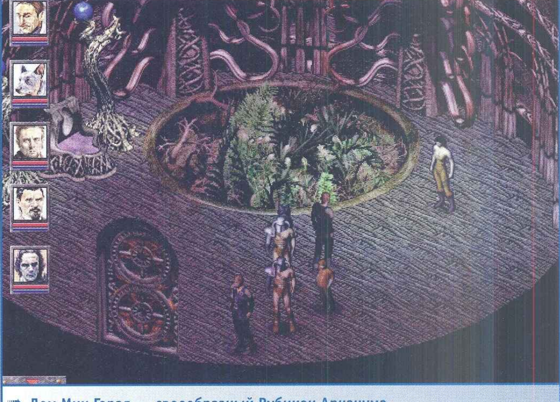
■ ЭТО ИНТЕРЕСНО: будучи в магазине, обратите внимание, что у продавца магазина светлой магии (мужчины) и у продавца магазина темной магии (женщины) на двоих одна небольшая кровать. Наверное, поэтому они и работают в две смены, встречаясь два раза за сутки в коридоре. Хотя с их заработками они вполне могли бы позволить себе и две кровати.

Так вот, использовав свиток (или в очередной раз порадовавшись предусмотрительности матушки-природы), вы попадаете в пещеру. Там находятся трое хоббитов-воров (вот кого не хватало в яме на острове Отчаяния!). Готовьтесь выслушать душещипательную историю о потере воровской чести отдельными товарищами, а именно — Феодором. Мораль истории такова: вам предстоит подкинуть статую этому бесчестному гражданину, а затем сдать его местным властям. Злые дела идут своим чередом: сначала он подставил хоббитов, теперь они подставляют его — все, как всегда, возвращается на круги своя. Можно, кстати, «заложить» и хоббитов, причем за это дадут значительно больший минус кармы.

Еще в Роузборо часто удается встретить пару: Эдкин Чемберс (мастер уклонения) рука об руку с леди Друэллой, если перед этим выполнить задания обоих мастеров. Вот такое у них свадебное путешествие.

ТСЕН-АНГ

Если на свете существуют города, пропитанные злом до последнего камня, так это один из них. Именно здесь происходит окончательное разделение линий судьбы. Раз уж мы идем по «злой» линии, не будем отступать от нее и сейчас.



➠ Дом Мин Горад — своеобразный Рубикон Арканума.





➠ Финальный бой с Кан Хуа.

Подойдя к Мин Горад, надо выразить желание присоединиться к Руке Молоха. Вы получите задание на проверку вашей лояльности: всего-то навсего — вырезать Тихие Воды. Мотив прост — они поставляют припасы искателям приключений, оскверняющим священные эльфийские земли. Хотя лично у меня есть подозрение, что это элементарная зависть красоте Бриджит (интересно, не Бардо ли она случайно?).

После уничтожения всех жителей этого небольшого городка (совсем всех, включая даже «голубого кролика»), вы и Вирджил сходу получаете карму -100, а также запись в дневнике: «мясник Тихих Вод». Теперь можете спокойно возвращаться в Тсен-Анг. Там еще предстоит узнать, куда и зачем делось племя Черной горы, и получить задание: пообщаться с главарем всех темных эльфов, по совместительству — главой церкви Панариев Кан Хуа.

Пообщавшись с лидером Руки Молоха (Гидеоном Лейером) и получив запись «друг Руки Молоха», можно уходить. Вирджил к этому моменту уже стал настолько злым, что уже никуда от вас не уйдет, как и в случае «доброго варианта» прохождения.

■ **ЭТО ВАЖНО:** стоит напомнить, что Вирджил — особый спутник. Он перенимает повадки основного персонажа, становясь или «добрым», или «злым». Единственное, чего он не любит, — это резкой смены «генеральной линии партии». Только в этом случае он может покинуть вас, не сошедшись во взглядах на жизнь.

В этом же эпизоде легко сделать большую глупость — освободить полугрогов. Резня будет нешуточная. Казалось бы, о чем еще мечтать идущему по пути Зла? Да и в Тсен-Анг по сценарию возвращаться больше не придется. Так в чем же дело? А дело в том, что при таком варианте развития событий можно смело утверждать, что ваш персонаж поссорится со всеми эльфийскими городами. А в Куинтару вас после уничтожения Тихих Вод просто не пустят. В общем, не трогайте полугоров и не усложняйте себе жизнь.

КАЛИДОН

Подполье в Калидоне, как известно, проявляет большую активность. Но, кроме этого, есть множество независимых заданий, тоже приводящих к «плохому» результату. Итак, по порядку.

В таверне «Плачущая Голова» вы встретитесь с Райаном Сандерсом, который пожалуется на то, что его отец сошел с ума, стал совсем добрым и занялся благотворительностью. Поделившись наболевшим, сынишка предложит вам за 1000 монет отправить его благородного родителя — Джонатана — на тот свет. Самое интересное — если папочке рассказать о планах его милого ребенка, тот не поверит и набросится на вас. Единственное, что остается, — это убить Джонатана, вычистить карманы и идти за наградой., А если еще пригрозить газетчиками — Райан удвоит сумму вознаграждения. После этого его тоже, в общем-то, стоит убить.

Второй полезный тип — Адам Максвелл, член подполья. Этот мастер обезвреживания ловушек даст вам два задания. Оба, разумеется, значительно снижают карму. Первое — похитить у вдовы Виктора Миска книгу «Предсказание и магия для опытного волшебника».

■ **ЭТО ИНТЕРЕСНО:** открыв книгу, вы замечаете, что она пуста — и это не досадное упущение переводчиков. Адаму поясняет, что чтение книги доступно только посвященным. Хотя куда уж посвященней?! Наверное, тут механизм такой же, как у схемы пулемета на фабрике Бейтса.

Другое задание Адама состоит в том, чтобы стянуть из музея бусы королевы Кна Си. Мероприятие крайне легкое, из охраны наличествует один механический паук, а Максвелл заплатит 700 золота. Кроме того, интересно побеседовать с Дэвидом Висхом — он разводит кроликов и воюет с местным «Гринписом» при помощи своего верного дробовика.

После посещения Тсен-Анга и уничтожения Тихих Вод на мосту всю вашу группу будет поджидать старейшина Иаким, старый друг и наставник Вирджила. При вашем появлении он начинает ругать Вирджила. Мол, как был тот жалким убийцей, так и остался... Какой невоспитанный. Приходится его убить. Тут Вирджил резко меняется в лице и начинает причитать, как ненавидит этот город, где он вырос, попутно проклиная все моральные устои на свете. Впрочем, при немотивированном уничтожении калидонцев у вас попрежнему есть все шансы рассориться с Вирджилом. Единственный способ избежать отвратительного убийства старого наставника — войти в Калидон не через центральный мост, а в обход, через реку.

Еще в Таранте при выходе от мистера Уилоусби некий мистер Генрих Дженкс дает задание: убить короля Калидона. Задание, прямо скажем, не из легких. Во дворец можно проникнуть двумя путями: либо в качестве посла Таранта (при наличии задания на мастера убеждения), либо через кухню. Затем, аккуратно перемещаясь по коридорам дворца, через несколько переходов поднимитесь наверх от сокровищницы. Полезно иметь под рукой несколько свитков обнаружения ловушек для магов или спектрометр потока для техников — зрелище при этом получается удивительное... Вы находите короля Фарада в своих покоях. Охрана в замке опасна даже для сильных персонажей, пройти туда нелегко, и после всего этого с королем даже поговорить не получается. Жаль, очень жаль.

Убив Фарада, вы автоматически становитесь врагом Калидона. А это значит, что больше в этом городе появляться не стоит — все его жители убежденные патриоты.

❖ ❖ ❖

Кан Хуа, как уже говорилось, обретается в храме Панаризма — в скромной должности главы религиозного культа. Он поведает свой взгляд на историю Эпохи Легенд, расскажет, что сталось между Насрудином и Аронаксом, а также как, почему и, главное, зачем он стал главой панаризма. После чего с легким сердцем отправит вас на поиски вендигротского устройства.

Ссориться с Кан Хуа во время диалога можно, только он после смерти, по примеру своего аналога у добрых персонажей — Насрудина, сразу отправит всю вашу группу в пустоту... Так что лучше не надо. Если после беседы с Кан Хуа подойти к первому послушнику Александру и рассказать про заговор темных эльфов, он вам поверит, но потребует доказательств. Странное сочетание.

Ну, если ему так надо... Доказательства вы добудете в том самом каменном подвале Маннокса (идти вдоль побережья реки от кольца Бродгарда, удаляясь от Роузборо) после беседы с историком и археологом.

■ **ЭТО ИНТЕРЕСНО:** еще во время игры за доброго персонажа я не раз забавлялась комизмом ситуации. Оцените сами: кто-то подходит к Александру и дает дневник зверски убитого Маннокса. Там прямым текстом сказано, что темные эльфы — последователи Аронакса (в панаризме играющего роль, аналогичную христианскому Сатане) — захватили правящие посты в церкви, извратили религию и готовят возвращение Аронакса в Арканум. Затем этот «кто-то» вручает фамильный меч и предлагает помочь разобраться в ситуации. Александр отказывается от помощи и идет «разбираться» сам. Я крайне жалела о невозможности понаблюдать за процессом. Но как оказалось, нет ничего невозможного... Будете играть «злым» персонажем — такая возможность вам непременно представится.

Как только злой персонаж вручает Александру дневник и меч, появляется Кан Хуа. С криком *«О моем предательстве не должны узнать за пределами этого храма!»* он демонстрирует блестящее владение заклинанием дезинтеграции. К несчастью, на вас.

Есть несколько забавных особенностей этого боя. В зависимости от того, как вы поведете себя, события будут развиваться по одному из трех сценариев.

❖ **Сценарий 1.** Если успеть оглушить Кан Хуа до того, как он начнет колдовать, то при поддержке Александра вы его убьете без особых проблем. И попадете в пустоту...

❖ **Сценарий 2.** Вы можете оглушить старого эльфа и тут же выбежать за пределы храма. Сколько бы времени вы ни ходили по своим делам, по возвращении вас встретит неизменная картина: Александр добивает Кан Хуа и ... вас выкидывает в пустоту.

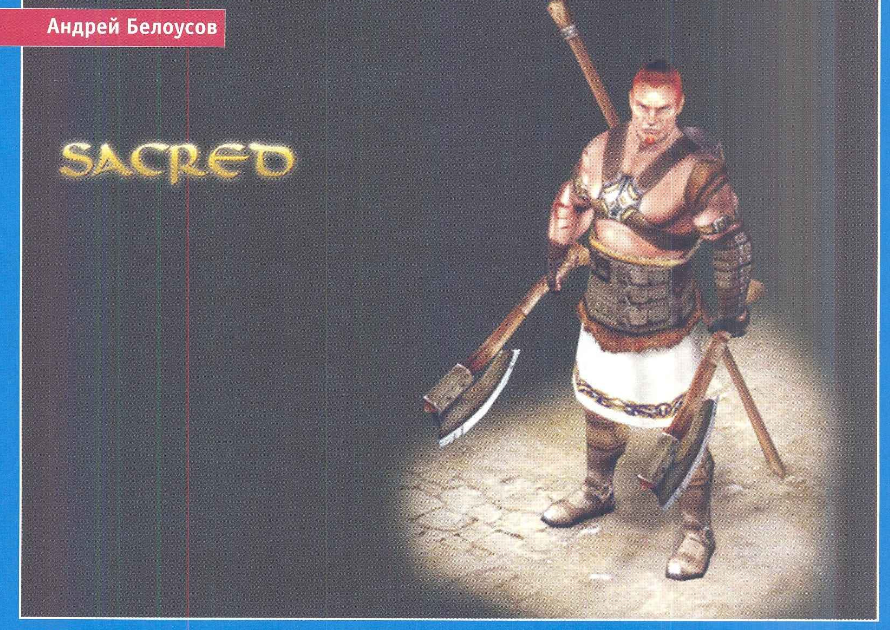
❖ **Сценарий 3.** В конце концов, можно пропустить момент первого наложения на вас дезинтеграции (которая в исполнении Кан Хуа снимает 3000 здоровья) и умереть... Точнее, умереть вам не даст верный Вирджил. Тут программа обычно начинает вести себя странно: она либо просто «виснет», либо выбрасывает персонажа голым и нулевого уровня рядом с сундуком и таким же голым торговцем где-то за пределами карты.

Но если вы не поссоритесь с Кан Хуа и принесете-таки ему вендигротское устройство к кольцу Бродгарда, то он все равно отправит вас в пустоту, хоть на этот раз и скажет, что вы присоединяетесь к Аронаксу.

Вот она, реализация торжества высшей справедливости: финал одинаков для всех — и добрых, и злых персонажей.

ЛКИ

Андрей Белоусов



Список изменений в версиях 1.7 и 1.8 (Sacred+) может занять не одну журнальную страницу. И большинство из них касаются не исправления ошибок, а изменения игровой механики. Особенно большой вклад внесло дополнение Plus. Например, руны способностей стали выпадать гораздо чаще. Это и многое другое не могло не сказаться на развитии персонажей. И потом, усовершенствуется не только игра: идет поиск новых развитий и улучшение старых. Так что описанные ниже методы будут хорошо действовать и в старой версии, хотя, конечно, не так, как в 1.8.

Князь Тьмы (Sacred)

Вампиресса и гладиатор

ЖАНР	ролевая игра
СОЗДАТЕЛИ	Ascaron Entertainment, Encore Software
В РОССИИ	Акелла
НА ЧТО ПОХОЖЕ	Diablo 2, Prince of Qin
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ	PIII-800MHz, 16MB video (PIV-1.4GHz, 512MB, GeForce3 64MB)
МУЛЬТИПЛЕЕР	интернет, локальная сеть
СКОЛЬКО ДИСКОВ	два CD
САЙТ ИГРЫ	www.ascaron.com/gb/gb_sacred/index.html

Рейтинг



Кто с мечом к нам придет,
тот по оралу и получит!
Народное

ГЛАДИАТОР

У гладиатора, как и всякого другого героя, есть свои плюсы и минусы. Хотя он довольно односторонний персонаж. Кроме как махать кулаками, больше ничего не умеет, да и вариантов прокачки у него не много. Зато он идеально подходит для тех, кто не любит с бешеной скоростью щелкать мышкой и стучать по клавиатуре. Если вы играете гладиатором, вам не придется изводить себя ежесекундным переключением спецударов.

ВАРИАНТ №1

Упор на специальные удары

Начнем с характеристик. Почти все очки навыков вкладывайте в физическую регенерацию и лишь одну шестую часть — в силу. Последнее предложение у большинства, скорее всего, вызовет легкий испуг и вопрос: «Зачем нужна физическая регенерация? Ведь сила оказывает такое же влияние на прилив жизней!» Дело в том, что скорость восстановления навыков зависит от концентрации, физической регенерации и одноименного свойства предметов. Причем при равномерном распределении (50, 50, 50) перезарядка идет существенно быстрее, чем при неравномерном (100, 25, 25). Это самое общее объяснение, но сейчас мы не будем углубляться в математику. В следующих статьях этого цикла мы остановимся на ключевых моментах игровой механики.

■ **ЭТО ИНТЕРЕСНО:** некоторые способности стоит получать не сразу — лучше подождать пару десятков уровней. Например, берите телосложение не на пятом уровне, а на тридцатом. Вы получите увеличение эффекта этой способности.

Вам необходимы: владение двумя клинками, парирование, подвижность, доспехи, телосложение и торговля. Владение оружием я не включил в этот список, поскольку при данной тактике гладиатор атакует в основном специальными ударами. Вначале равномерно развивайте все способности примерно до 20 — все, кроме владения двумя клинками и торговли: их оставляем на уровне единицы, так как владение двумя клинками нужно просто для того, чтобы можно было взять в руки эти самые два клинка. А скорость удара намного выгоднее развивать через другие навыки. Торговлю же оставляем на уровне единицы, поскольку даже единица дает ощутимый эффект... После того как вы поднимете эти способности до двадцатого уровня, развивайте только владение оружием, концентрацию и ношение доспехов. Когда скорость перемещения вашего персонажа по карте достигнет максимума или после того, как все три способности разовьются до предела, начните изучать еще и телосложение. Это произойдет где-то к сороковому уровню.

■ **ЭТО ИНТЕРЕСНО:** существует мнение, что ношение доспехов важнее, чем телосложение. На мой взгляд, в бою они почти равноценны. Но умение носить доспехи вдобавок ко всему прочему значительно увеличивает скорость движения игрока.

Из специальных ударов следует развивать: *Атаку*, *Храбрость героя*, *Мультиудар* и *Сильный удар*. Применять их надо следующим образом: *Мультиудар* + *Атака* на двух клинках и *Мультиудар* + *Сильный удар* на двуручном оружии. Это делается потому, что время, которое тратит персонаж на использование специального удара, не зависит от скорости оружия. Кроме того, количество клинков в руках не влияет на специальные удары — кроме *Атаки*. Разумеется, *Мультиудар*, *Атаку* и *Сильный удар* следует держать на низких уровнях, чтобы вы могли использовать эти специальные удары почти беспрерывно. По мере приближения к сотому уровню *Мультиудар* будет приносить все меньше и меньше пользы. В качестве замены рекомендую комбинацию из четырех *Атак*. Чтобы непрерывно использовать *Храбрость героя*, создайте комбинацию только с одним таким заклинанием и поддерживайте ее на таком уровне, чтобы она успевала восстановиться за время действия ауры.

Другие заклинания

❖ ***Кулак богов.*** Несмотря на всю мощь этого умения, в данном случае оно нам не понадобится. Единственный его минус — время применения, но его более чем достаточно, чтобы совсем позабыть об этом ударе. Как я уже говорил в прошлых статьях, у *Кулака богов*



➟ Направо, налево... Куда ни пойдешь, много монстров зарубишь.

есть две сферы применения, где ему нет равных. Первая — убийство сверхсильных противников. Вторая — когда вам надоест сражаться и вы захотите просто выполнить очередное задание или отыскать пасхальное яйцо.

Хороший способ, практически не тратя время на сражения, все-таки получать опыт. Если вы бежите, не обращая внимания на монстров, в скором времени за вами увяжется толпа противников. Остановитесь и подождите их. Когда они подойдут поближе, ударьте центрального *Кулаком богов* — и бегите дальше по своим делам. Когда этот навык перезарядится, снова используйте его, и так далее. Разумеется, в этом случае навык следует держать на таком уровне, чтобы уничтожить противника с первого удара. С другой стороны, нет смысла развивать *Кулак богов* выше 140 уровня.

❖ ***Бросок оружия.*** Полезен, если сильно его раскачать. Особенно в сетевой или интернет-игре против других игроков. Можно использовать и против врагов, наделенных способностью летать.

❖ ***Сильный удар.*** Идеальное умение для «приземления» летающих тварей. Действуете следующим образом: стойте на месте и, когда враг пролетает над вами, быстро бейте. После нескольких ударов враг окажется на земле.

❖ С помощью ***Прыжка*** первого уровня можно довольно быстро передвигаться. Это несложно. Зажмите клавишу Ctrl — готово? — поскакали. Если вы привыкнете постоянно им пользоваться, то ни лошадь, ни скорость передвижения персонажа по карте не будут вам нужны.

❖ ***Разящий взгляд*** может сыграть свою роль, только если хорошо развит. Его тоже можно применять для посадки летающих противников. А вот в бою против других игроков особого толка в нем нет.

❖ ***Спинолом*** же стал бесполезен с выходом патча 1.7. Но, возможно, еще через пару заплаток к игре он снова займет свое почетное место.

Экипировка

В варианте с двуручным оружием в предметы следует поместить несколько рун вампирессы, которые дают перекачку жизней. Думаю, больше трех вам не понадобится. Еще попытайтесь найти предметы со скоростью восстановления особых ударов. Неплохо себя зарекомендовал и комплект Фика без щита, но с двумя топорами. Постарайтесь наполнить предметы кольцами с уроном огнем и бонусами против нежити — и смело отправляйтесь в пустыню уничтожать скелетов. Это, после выхода патча, уменьшающего эффект статуй опыта, — единственный способ быстро набрать уровни.

Результат

❖ Средние показатели атаки и защиты.

❖ Большие повреждения.

❖ Очень быстро восстанавливаемые специальные удары, которые мы будем постоянно использовать.

❖ Большое количество жизней и быстрое их восстановление. Хотя из-за до сих пор не исправленной ошибки временами жизни вообще не восстанавливаются.

ВАРИАНТ №2

Упор на обычные удары

Гладиатору в самом начале даются два важнейших умения в игре: владение оружием и концентрация. Держите их на максимуме. Способность «два клинка» развивайте в зависимости от того, как часто вы попадаете по врагам. Другими словами, если вы очень часто попадаете по противнику, то лучше потратьте очки на что-нибудь другое. Если вы используете мечи, развивать ее дальше 15-20 уровня не имеет смысла.

Ношение доспехов нужно развивать хорошо, особенно если вы начинаете на «серебре», но, доведя до 20, это умение следует оставить в покое.

Далее вам предстоит выбрать между мечами, топорами и двумя клинками. Это дело вкуса. Могу лишь перечислить все «за» и «против».

■ **ЭТО ВАЖНО:** вкладывайте одинаковое количество очков в силу и физическую регенерацию.

Если вы выберете двуручное оружие, то больше не будете зависеть от слепого случая. Правда, до пятидесятого уровня будет наблюдаться некоторый дефицит хороших одноручных предметов. Развивать соответствующее умение придется уровня до 15-20.

Если вы выберете топоры, то на первых 20-25 уровнях вам придется туго, поскольку ваша скорость атаки будет не слишком высока. Но затем ваш труд окупится сторицей, ведь топор — классовое оружие гладиатора.

На первых десятках уровней мечи немного лучше топоров. Но позднее вам придется расплачиваться за легкое начало. Владение мечом достаточно довести до 20 уровня. Хотя можно взять мечи и владение двумя клинками. Это даст вам возможность эффективно использовать двуручные топоры.

Далее советую вплотную заняться своим телосложением. Его следует развивать в два раза меньше, чем владение оружием. Выбор остальных способностей оставляю за вами. Главное — не берите верховую езду.

■ **ЭТО ВАЖНО:** поскольку время выполнения большинства специальных приемов (например, *Кулака богов*) не зависит от скорости оружия, переключайтесь на двуручный топорик или меч перед совершением специальных ударов.

ПРОХОЖДЕНИЕ

Теперь займемся тем, где и на каких уровнях сложности лучше всего развивать своего персонажа. Начинайте игру с «серебра» — при этом вы получите 45 уровней, а развиваться идите на «золоте». В этом нелегком деле вам поможет аура *Храбрость героя* — 50-55 уровня. Когда ваш герой достигнет 75 уровня, переходите на «платину» и дойдите примерно до 100.

■ **ЭТО ВАЖНО:** к сожалению, в патче 1.8 статуи опыта дают такой же эффект, как и зелья опыта. Поэтому особого смысла в них теперь нет. Ведь гораздо проще запастись дюжиной синих баночек, чем сто раз бегать к статуе. Тем более что проблем с деньгами почти не возникает.

Наилучшие места для «личностного роста» — земли темных эльфов и пустыня орков.

Результат

❖ Хорошие показатели атаки и защиты, усиленные заклинанием *Храбрость героя*.

❖ Хорошие повреждения, максимальная скорость ударов.

ВАМПИРЕССА

Вампиресса даже в облике рыцаря представляет реальную угрозу для монстров — а форма вампира в несколько раз лучше. Как я уже рассказывал, чтобы находиться в форме вампира бесконечно, нужно запаять заклинание *Превращение в вампира* в комбинацию и менять форму с помощью нее. Ведь после перехода в облик рыцаря ваши специальные удары и заклинания начнут перезаряжаться, в отличие от комбинаций.

Из характеристик развивайте только силу. Из умений — по максимуму владение оружием, вампиризм и подвижность. Все остальное нужно вкладывать в доспехи, телосложение и парирование. Еще освойте владение мечами, топорами или двумя клинками до таких же показателей, как у гладиаторов. Кроме того, возьмите способность торговли, но не тренируйте ее.

Навыки

❖ ***Превращение в вампира.*** Должен быть на уровне 1/6 от одноименного умения. Ведь мы хотим бегать днем и при этом не поджариться! Кстати, выяснилась одна неприятная деталь, касающаяся вампиризма: после 225-го он сбрасывается на ноль.

❖ ***Острые когти.*** Восстановление этого навыка должно занимать менее секунды, ведь это основной боевой навык вампирессы. И нам незачем ждать по полчаса, пока он перезарядится. Я лично развивал его так: каждые 30-35 уровней добавлял по одному очку к этому навыку. Другими словами, с 1 по 35 у меня только очко в *Острых когтях*, затем, с 35 до 66, — два и так далее.

❖ ***Смертельный прыжок.*** Этот ранее никому не нужный навык нашел себе новое неожиданное применение. С его помощью можно быстро перемещаться по Анкарии (не забудьте зажать клавишу Ctrl) и преодолевать всякого рода препятствия. Еще он помогает справиться с останавливающими заклинаниями или специальными ударами. Разумеется, для нас критично время перезарядки, и в связи с этим вкладывать в него больше одной руны категорически противопоказано.

❖ ***Стремительные когти.*** Этот навык эффективен только против больших толп врагов. Восстановление должно поддерживаться на уровне 3-4 секунд, максимум пяти.

❖ ***Призыв волка.*** Довольно хорошее подспорье, но он должен превышать уровень героя на 50-100 пунктов! Например, если у вас 67 уровень, то призыв волка должен быть не меньше 120. В патче 1.7 до подобных высот развить его вам не удастся, но в Sacred Plus (1.8) руны выпадают намного чаще, и в прошлых своих статьях я не забыл упомянуть пару не совсем честных способов разжиться рунами.

Результат

❖ Высокие показатели атаки и защиты.

❖ Огромные повреждения.

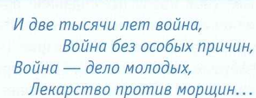
ЛКИ

Феликс Морозовский

Приветствую всех читателей, открывших журнал на этой странице. Хотя с каждым разом все сложнее достать что-то новенькое и действенное, мы не перестаем искать и искать. Даже сейчас, когда для одного развития в среднем приходится посмотреть 150 записей, мы по вашим просьбам продолжаем этот нелегкий и долгий труд. Мы искренне надеемся, что они смогут улучшить уровень вашей игры и привнести в сражения больше азарта и разнообразия.

ЖАНР
Стратегия (RTS)
СОЗДАТЕЛИ
Blizzard Entertainment, Electronic Arts
НА ЧТО ПОХОЖЕ
серия Warcraft-Starcraft
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
PI-100MHz, 16MB, 8MB video
МУЛЬТИПЛЕЕР
локальная сеть, интернет
СКОЛЬКО ДИСКОВ
1 CD
САЙТ ИГРЫ
www.blizzard.com/broodwar

Рейтинг



Starcraft: Broodwar

Лучшая защита — это нападение

И две тысячи лет война,
Война без особых причин,
Война — дело молодых,
Лекарство против морщин...
В.Цой

ЗЕМЛЯНЕ ПРОТИВ ЗЕРГОВ: ПОБОЧНАЯ БАЗА ПОД ПРИКРЫТИЕМ ВЫСАДКИ

Раса: земляне (Terran).
Карта: любая не островная.

Вы, конечно, помните, что лучше всего строительству вашей побочной базы способствует занятость неприятеля обороной своих владений. По этой причине ниже описан неплохой способ развить ваш экономический потенциал, технологический уровень, а также хорошенько попортить нервы противнику. Велика вероятность того, что вы сможете победить, используя только эту стратегию, и, конечно, в кратчайшие сроки. Это вполне действенный способ действий для тех, кто подключает к игре клавиатуру (в противном случае вам не помогут никакие советы).

Оглядитесь вокруг, и вы заметите, что привычная картина нисколько не изменилась. Все так же четверо верных SCV, отданных в ваше распоряжение заботливыми разработчиками, ожидают приказаний. Советуем отправить всех к минеральному месторождению, где каждому достанется отдельный кристалл. После чего в командном центре (command center) начинайте последовательно заказывать новых рабочих. До определенного момента (мы подскажем время его наступления) тоже посылайте их на разработку минералов.

В период изготовления девятого рабочего обзаведитесь хранилищем ресурсов (supply depot), а на десятом лимите, накопив 150 единиц минералов, закажите казарму (barracks). В них необходимо производить десантников (Marine). После чего рабочего, занятого на строительстве, рекомендуем сделать разведчиком. Как вы могли догадаться, одной казармой дело не ограничится, вторая понадобится вам на 13-м лимите (но предварительно опять насобирайте 150 минералов). На 16-м лимите было бы неплохо заказать очередное хранилище ресурсов, на 18-м — газодобывающий завод (refinery). Как обычно, троих избранных SCV переквалифицируйте в добытчиков газа. На 22-м лимите постройте третье хранилище ресурсов. После чего на первые 100 единиц газа, принесенных вашими неутомимыми рабочими, советуем возвести фабрику.

По нашим подсчетам, это произойдет в районе 25-го лимита — но для того, чтобы осуществить задуманное, придется на время приостановить тренировку SCV и десантников. А когда заказ будет сделан — продолжайте жить обычной жизнью: собирайте десантников у входа на базу, а всех не упомянутых рабочих по умолчанию отсылайте на добычу минералов — кстати, мы надеемся, что вы не забывали строить ни тех, ни других. Как только отметка лимита достигнет 30, рекомендуем построить академию (academy), а сразу после окончания изготовления фабрики — на 32-м лимите — космопорт (starport). Когда он будет готов, снабдите его пристройкой. Опять же, на 32-м лимите пополните хранилища ресурсов еще одним представителем, а затем и еще (оба строения пусть возведет один и тот же рабочий).

Когда академия окажется в вашем распоряжении, мы советуем выполнить целый набор заказов:

— усовершенствуйте steam pack, а когда оно закончится, приступайте к U-238 shells;

— пристройте к командному центру comsat center;

— постепенно пополните свои войска пятью медиками (Medics) и одним огнеметчиком (Firebat). Не забывайте все время заказывать рабочих. Когда космопорт будет расширен пристройкой, не теряя ни секунды, обзаведитесь десантным кораблем (drop ship).

Дальнейшие действия представляют собой стандартный «джентльменский набор» землян: с появлением хотя бы двух медиков и улучшения *steam pack* совершите рейд к базе противника, тем самым заставив его потратиться на защитные сооружения. После того, как ваш арсенал пополнится десантным кораблем, лучше всего отвести свои войска в «тень», отогнать туда же корабль и перевезти всю группу на возвышенность к неприятелю. Если он оказался недальновидным или неопытным игроком и не разбавил свою армию ни одним lurker'ом, то вам представится уникальная возможность разрушить его главную базу, что и надо сделать. В это время на своей территории проделайте следующее: на 42-м и 50-м лимитах постройте шестое и седьмое по счету хранилища ресурсов, на 49-м — engineering bay, закажите усовершенствования атаки и защиты для десантников и пристройку к фабрике, которая позволит вам собирать осадные танки (siege tech), а на 58-м — еще одно хранилище ресурсов.

Мы исходим из того, что противник все же найдет что противопоставить 12 десантникам, подкрепленным медиками, поэтому в то время, как на холме возле базы неприятеля кипит сражение, вы спокойно заказываете второй командный центр возле ближайшего незанятого месторождения минералов и, конечно, подкрепляете свежими поступлениями свои войска. На наш взгляд, лучше всего распределить ваше внимание так: 80% уделить микроуправлению боем, а 20% — оставить на остальные нужды.

В дальнейшем, укрепившись на побочной базе, начинайте тратить средства как обычно: стройте много казарм, один-два космопорта (чтобы с



Играя за землян и располагаясь на «девяти часах», вы вполне можете застроить проход таким образом.

помощью всего этого натренировать множество десантников, осадных танков и научно-исследовательских судов (Science vessel)). При этом не забывайте, что противник тоже захочет — и, скорее всего, сможет — обзавестись побочными базами. Поэтому следует контролировать их количество, для чего вам пригодится десантный корабль, набитый десантниками и медиками. В общем, можно постараться накопить побольше армии и снести одним ударом все побочные и главные вражеские базы, как это, например, сделал великий и ужасный [ReD]NaDa на записи **280_[ReD]NaDa.rep.** Вы найдете ее на диске.

ЭТО ВАЖНО: предположим, в качестве союзников вы выбрали протоссов (Protoss) — и к тому же вместе с противником (землянином) занимаете соседние точки вашего предполагаемого появления. Кроме того, вы намерены первым же драгуном (Dragoon) постараться пробить оборону неприятеля. В этом случае рекомендуем проделать следующее: к моменту появления вражеской фабрики (factory) прикажите рабочему, разъезжающему по вашей базе, заказать pylon именно в том месте, где немного позднее расположилась бы фабричная пристройка. Тем самым вы заставите противника перенести данное строение в другое место. Тут вы отменяете ненужный вам заказ pylon'а, а противник бессильно скрежещет зубами о потере драгоценного времени.

ЗЕРГИ ПРОТИВ ЗЕМЛЯН: БЫСТРАЯ ПОБОЧНАЯ БАЗА И RUSH

Раса: зерги (Zergs).
Карта: любая не островная, желательно «древний храм» («The lost temple»).

Наверное, вы заметили, что мы уже неоднократно описывали варианты обустройства побочной базы зергов. Может быть, у вас даже вызовет удивление тот факт, что мы решили рассказать еще об одном способе. Однако их много и они такие разные, что мы не можем позволить себе не уделить должного внимания самым распространенным и эффективным схемам. На этот раз стратегия будет эффективна благодаря тому, что в ее основе лежит нерушимый принцип: лучшая защита — нападение. Успехов в бою!

И снова с вами четыре неизменных в своей услужливости трутня (Drones). Не удивимся, если вас уже в кошмарном сне преследует фраза: «Отправьте всех их на разработку минерального месторождения, стараясь при этом выделить каждому труженику отдельный кристалл». Но что же делать, если это лучший способ обеспечить трутней работой. Затем прикажите повелителю (Overlord) добровольно-принудительно взять на себя обязанности разведчика. Из личинок, мирно пасущихся возле инкубатора, создавайте новых трутней и тут же отсылайте их на добычу минералов — конечно, если не будет специального задания. Если нет особых указаний и хватает ресурсов на заказ всех необходимых зданий или бойцов, ни в коем случае не прерывайте производство рабочих.

Накопив в своем активе девять трутней, насобирайте 200 кристалликов и без остатка потратьте их на строительство плодилища (spawning pool). После чего проделайте знакомый вам обманный маневр: закажите очередного рабочего, накопите 50 единиц минералов и официально сообщите о своем желании обзавестись экстрактором (extractor), затем накопите еще 50 кристалликов, постройте рабочего и сразу же отмените строительство экстрактора. В качестве вознаграждения за выполнение этой сложной последовательности действий вы получите лишнего десятого рабочего. Следующие честно заработанные 100 минералов советуем истратить на приобретение второго по счету повелителя. Когда он осчастливит вас своим появлением, заставьте трех личинок мутировать в зерглингов (Zerglings) — таким образом вы станете обладателем шести собачек. Насобирав 200 минералов, отошлите одного из трутней к ближайшему свободному их месторождению. Как раз к его прибытию на место назначения вы будете обладать достаточным количеством минералов для строительства второго инкубатора (hatchery). Это должно произойти на 12-м лимите.

Затем рекомендуем вам произвести на свет еще двух зерглингов и одного рабочего. Если вы еще не знаете, где обитает неприятель, отошлите наугад шестерых имеющихся песиков. При удачном стечении обстоятельств постарайтесь хорошенько покусать противника.

Когда дело дойдет до 16-го лимита, обзаведитесь экстрактором — не волнуйтесь, на этот раз его не надо отменять — а после завершения его строительства отошлите на добычу газа троих рабочих (вы не забываете постоянно их подстраивать?). Во время мутирования инкубатора, расположенного на будущей побочной базе, рекомендуем отослать туда как минимум одного трутня и — как только появится возможность — возвести пресмыкающуюся колонию (creep colony) с целью ее скорейшего переоборудования во впалую колонию (sunken colony). На 17-м лимите было бы неплохо заказать очередного повелителя. На первые добытые вашими работящими трутнями 100 единиц газа (18-й лимит) усовершенствуйте инкубатор до логова (lair). Возможно, для этого придется остановить тренировку рабочих, но затем обязательно возобновите ее. Когда указанное улучшение дойдет до половины, обустройте логово гидралисков (hydralisks den), а после его появления произведите там усовершенствование *lurker aspect*.

Не пропустите момент, когда вражеская пехота двинется в вашу сторону с целью уничтожить всех обитателей вашей базы и не оставить на ней камня на камне. Чтобы противостоять надвигающемуся бедствию, позаботьтесь о постройке четырех-пяти впалых колоний. Определить наступление «времени X» вам поможет зерглинг, что дежурит на проходе, и/или повелитель, несущий вахту на возвышенности.

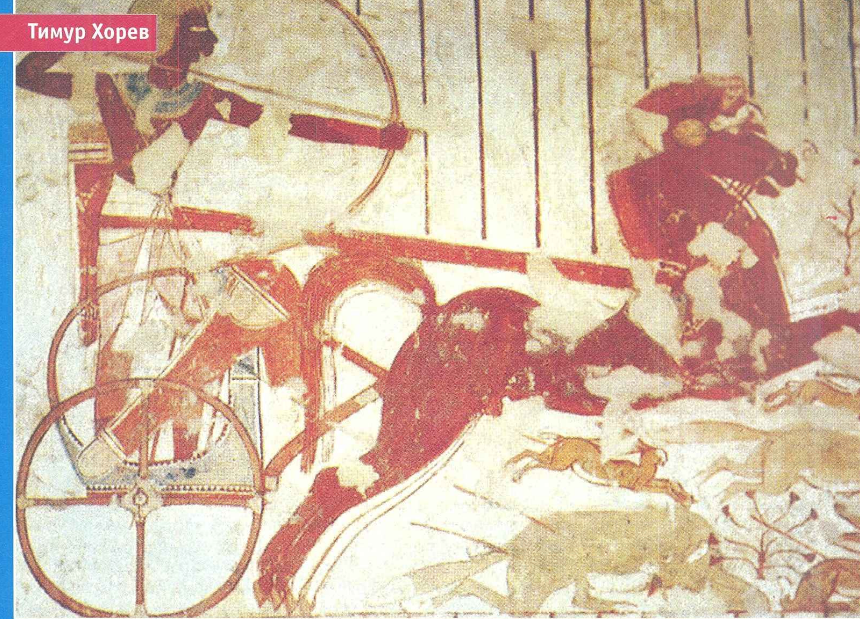
Где-то в это же время советуем возвести экстрактор на побочной базе — конечно, если это возможно — и снарядить троих трутней на добычу газа. При этом ни на секунду не забывайте о строительстве рабочих и самостоятельно следите за количеством повелителей. Как только улучшение *lurker aspect* дойдет до середины, натренируйте трех-четырех гидралисков и при первой же возможности мутируйте их в lurker'ов. Укрепите сформированное таким образом войско приличным количеством зерглингов и немножко отгоните вражескую армию от входа в ваши владения. Тогда вы получите возможность просто обойти ее и тщательно проверить, готова ли база противника ко встрече с lurker'ами. Если готова, наилучшим выходом будет отступление, в противном случае — развлекайтесь, как умеете. Одновременно с атакой советую изготовить шпиль (spire) и производить бичей (Scourge) — они нужны, чтобы сбивать вражеские научно-исследовательские суда.

Напоследок спешу познакомить (или напомнить) вас с важной тактической уловкой: спрячьте четыре-пять lurker'ов и нескольких зерглингов в таком месте карты, где в начале игры неприятель не ходит, но недалеко от вашей базы. Если противник захочет блокировать вас на базе с помощью десантников и осадных танков, вы сможете атаковать его армию с двух сторон. Этим вы достигнете сразу двух целей: отрежете войскам неприятеля путь к отступлению и будете более эффективно использовать боевой потенциал ваших бойцов. Ближе к 35-40-му лимиту вы вполне можете заказать еще один инкубатор. Дальнейшие действия находятся в полной зависимости от уровня вашей игры, возможности обустроить и эффективно управлять большим количеством побочных баз. Ответьте себе на вопрос: насколько большой армией вам под силу обзавестись и насколько успешным будет ваше сражение с противником? В зависимости от того, что вы себе на это скажете, и должна выбираться дальнейшая тактика. А посмотреть, как это делают настоящие профессионалы, вы можете на записи **oterran.rep.** **ЛКИ**



Если вы играете за протоссов, а вас атакуют напролом — просто поливайте врага штормами.





Rome: Total War

Во славу бога-крокодила

Тимур Хорев

Если вам надоело иметь дело с нахальными римскими сенаторами и легионерами...
Если вам не хочется с первых же ходов вести борьбу не на жизнь, а на смерть...
Если вы устали от командования нытиками и желаете маленьких победоносных войн...
Значит, вы хотите начать имперскую кампанию за крокодилово-папирусный Египет.

ЖАНР
глобальная стратегия
СОЗДАТЕЛИ
Activision, Creative Assembly
В РОССИИ
1С
НА ЧТО ПОХОЖЕ
Shogun: TW, Medieval: TW, Civilization III
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
PIV-1.5GHz, 384MB, 64MB Video
(PIV-2GHz, 512MB, 128MB Video)
САЙТ ИГРЫ
www.totalwar.com
Рейтинг



❖ ❖ ❖

Древний Египет во времена римских завоеваний — это, как говорят у Стажера в Одессе, «таки что-то особенное». Увидеть такой анахронизм — все равно что в стратегии по наполеоновским войнам найти играбельную Византию. Само собой, разработчики **Rome: Total War** не пытались оскорбить любителей истории. Они действовали из благих побуждений. Вроде как «нам не жалко, а вам все хлеб». В их защиту стоит сказать, что в то время Египет как географическая область жил и здравствовал, а правящие им Птолемеи успешно воевали с другими эллинистическими царствами за наследие Александра.

Имперская кампания за Египет отличается, прежде всего, «провинциальностью». Пока в Европе римляне, галлы и германцы бьют друг другу физиономии, долина Нила живет в тиши и благодати. Игра за Рим — агрессивные завоевания, Карфаген — спешная оборона, Парфия — теснота восточного базара. Игра за египтян тиха, размеренна и медитативна. У этого местечкового Нила не происходит ровным счетом ничего. Игрок не связан по рукам и ногам, у него всегда есть возможность выбора основной стратегии.

Что в Египте хорошо:

- Мощная экономика, не уступающая карфагенской.
- Отличная номенклатура пехоты: сильные крестьяне, стойкие копейщики, серьезная тяжелая пехота.
- Великолепные лучники-гвардейцы (есть и обычные лучники, тоже неплохие).
- Хорошие «слонозаменители» — устрашающие серпоносные колесницы с лучниками и без.

А что плохо:

- Нет тяжелой ударной конницы.

ВОЙСКА И ТАКТИКА

КОЛЕСНИЦЫ

У египтян все крутится вокруг колесниц с серпами. Тот же генерал выезжает на поле боя на нескольких колесницах, постреливая в белый свет из лука (этим египтяне похожи на британцев с противоположного угла карты).

Колесницы — вещь отличная. Нет ничего страшнее для врага, чем разбитый колесницами строй перед атакой тяжелой пехоты. Рейд быстрых колесниц в тылу наводит ужас на генералов.

Помните, что колесницы применяются в первую очередь для внесения здоровой доли беспорядка во вражеский строй перед атакой пехоты. Они, конечно, очень плохо защищены и для долгого боя не приспособлены. После штурма сразу же отводите их назад и пересчитывайте. Скорее всего, несмотря на двойное и тройное «здоровье», вы все равно недосчитаетесь пары «тачанок». Такова уж их судьба — быть расходным материалом. Неприятно, что генерал передвигается по полю боя на таких хлипких аппаратах, но что поделаешь.

Лучники на серпоносных колесницах — двухколесный компромисс. Они неплохо вносят сумятицу в ряды врага, умеют вовремя убежать от пехоты и конницы, но огонь ведут очень неэффективно. Смотрите сами: колесниц восемь. На каждой — один лучник, то есть залп — восемь стрел. А это в десять раз меньше, чем у отряда пеших лучников, и в пять раз меньше, чем у конных. Даже если считать, что каждая стрела в два раза мощнее обычной, результат невзрачный. Такой огонь можно назвать «беспокоящим», только и всего.

В преследовании колесницы проявили себя очень бледно. Хлебом их не корми — дай эффектно прогарцевать рядом с бегущим врагом. Поэтому на самые крупные отряды вражеских «бегунков» отправляйте обычную легкую конницу.

ПЕХОТА И ЛУЧНИКИ

Закаленные под жарким нильским солнцем земледельцы — всем крестьянам крестьяне. Каждый стоит двух европейских изнеженных пейзан, но в серьезном бою применять их все же не стоит. Пусть стерегут города.

> **МЫ ДЕЛИЛИ АПЕЛЬСИН**
>
> Почему в игре у Селевкии и Македонии (в меньшей степени) такая неприязнь к Египту? Ответ смотрим в истории.
>
> Эллинистический Египет Птолемеев много раз воевал с не менее эллинистическими Селевкией и Македонией за влияние в регионе. Селевкия не поделила с Птолемеями Сирию. В течение тридцати лет и трех Сирийских войн государства выясняли между собой отношения с переменным успехом. Что касается Македонии, то она боролась с Египтом за контроль над морем и над Грецией. Египет пытался дестабилизировать македонское государство, поддерживая борьбу греческих городов за независимость.
>
> Так бы и грызлись три эллинистических царства между собой, если бы не пришли римляне и не выгнали всех из леса.

Модельный ряд египетских копейщиков начинается с недорогих и сердитых негров-нубийцев из районов верхнего Нила. Буквально через несколько лет в ваше распоряжение поступят усовершенствованные нильские копейщики. И те, и другие могут формировать фалангу. Однако первые же бои показали, что с классической греческой фалангой они не справятся. Будьте очень осторожны в бою «стенка

ФАРАОН ПРОТИВ ЦЕЗАРЯ

Если взять всю историю Древнего Египта и принять ее длительность за условную неделю, то по сравнению с ней Римская и Македонская империи просуществовали всего несколько часов.

Заря Египта — поздний каменный век, шестое тысячелетие до нашей эры. «Виной» всему стал разливающийся Нил с плодородными илистыми берегами. Первые династии фараонов появились за три тысячи лет до нашей эры. Начало Древнего Царства (третье тысячелетие) ознаменовалось строительством первых пирамид. Период Среднего Царства отсчитывается за две тысячи лет до нашей эры. Нового — в середине второго тысячелетия. После этого Древний Египет приходит в упадок. К власти приходят чужеземные династии и завоеватели — нубийцы, ассирийцы, персы.

В 332 году до нашей эры Египет завоевывается Александром Македонским. К началу имперской кампании **Rome: Total War** (270 год) от Египта осталось одно лишь название. На его месте располагается классическое эллинистическое государство, оставшееся после распада империи Александра.

ПЕРВЫЙ, ЧЕРТ ВОЗЬМИ! И НЕ ВОЛНУЕТ

Древний Египет стал родоначальником военной истории. Самая старая документально зафиксированная война — знаменитый поход Рамзеса II на хеттов в Сирию (XIII век до нашей эры) и бой под крепостью Кадеш (кстати, хеттов тогда спасла первая военная хитрость). Заключенный после этого мирный договор тоже стал первым в истории.

За тысячи лет Египет заложил всю базу военного искусства. У берегов Нила впервые появились отряды пехоты, строевая подготовка, разделение на роды: лучники, копейщики, тяжелая пехота. Египтяне освоили фортификацию, они строили пограничные крепости и разрабатывали технику для осады и штурма городов. Разрабатывалась стратегия (набор войска, снабжение, тренировка, вооружение) и тактика. Египтяне первыми применили взаимодействие между пехотой и колесницами.

Даже знаменитое греческое построение копейщиков — фаланга — применялось Древним Египтом еще тогда, когда обитатели всяческих афин и спарт ходили в детский сад. Можно даже сказать, что именно у египтян греки научились военному искусству.

на стенку». Элита египетской фаланги — дорогая и малодоступная на первых порах гвардия фараона. Эти не боятся ничего и могут хорошо озадачить даже римских легионеров.

Тяжелая пехота представлена только пустынными воинами с секирами. Скажу просто: на начальных стадиях игры это единственные представители славного племени тяжелой пехоты в регионе. Таких нет ни у парфян, ни у нумидийцев, ни у армян. Через несколько десятков лет в Малой Азии появятся скопированные с римских легионеры. Но к тому времени грамотно развивающийся Египет станет настолько силен, что сможет закидать их шапками.

Впрочем, есть еще римские легионеры. С пореформенными легионами пустынные воины уже не сравнятся.

ЛУЧНИКИ И КОННИЦА

На египетских пращниках и легковооруженных останавливаться нет смысла, ибо ваша сила — в лучниках. Обычные лучники — добротный отряд, прекрасно «работающий» по фаланге и легкобронированной пехоте. Когда вы отстроитесь и сможете набирать элитных лучников из гвардии фараона, стрел жителей Нила начнут бояться все. По дальности и эффекту гвардейцы-египтяне уступают только римским лучникам из вспомогательных войск.

Жаловаться на конницу не приходится. Старые знакомые нубийцы, взобравшись на лошадей, работают легкой конницей. Пустынная (чуть слабее) и нильская (чуть сильнее) средняя конница успешно справится с «мобильными» боевыми задачами. А вот с отсутствием тяжелой конницы (притом, что у соседей есть катафрактарии) придется смириться. Даже за сарматами просто так не сходить — наемники живут далеко на севере.

ТАКТИКА ЕГИПТЯН

Успех Египта таится в сочетании колесниц, лучников, копейщиков, конницы и (чуть позже) тяжелой пехоты.

Выиграть первые войны помогут толпы лучников. Враг выставит против вас легкую и тяжелую фалангу. Сделайте так, чтобы она просто не дошла до вас, растаяв по пути, как сосулька в весенний день. Ваши лучники справятся с этим играючи. Оставшихся в живых негры поднимут на копья. Свист серпоносных колесниц в тылу вселит трепет в сердца ваших врагов. Чтобы тяжелая колесница с лезвиями проехалась по врагу (это *очень* больно!), но не ввязывалась в бой, щелкните по местности позади вражеского отряда.

После появления пустынных воинов и их знаменитых секир египетская армия будет полностью доминировать в регионе. Копейщики держат фронт, конница и колесницы окружают, а пустынные воины прорубаются сквозь вражеские ряды к победе. В пустынях вам вообще нечего бояться, ведь почти все египетские воины получают прибавку к параметрам при сражении в родных песках.

И не гнушайтесь наемниками. В вашем распоряжении будут арабские конники, воины на верблюдах и прекрасная сбалансированная восточная пехота с копьями.

СТРАТЕГИЯ

ВСЕ ТАКОЕ ВКУСНОЕ

После игры за галлов, парфян и карфагенян начальное положение Египта выглядит просто потрясающе. Только вслушайтесь: Александрия, Мемфис, Фивы, Иерусалим — эти названия звучат как музыка. В ваших руках плодороднейшая долина Нила, вся Палестина и Кипр. Выход к морю, чудо света под боком... и полное отсутствие врагов поблизости.

Тесно набитые Малая Азия и Месопотамия отделены от вас Сирией и Аравией. В пустынях к западу живут дикие, но слабые нумидийцы. У фараона есть в запасе добрый пяток лет спокойной жизни и развития. Советую в это время построить дороги, чтобы соединить дельту Нила с Палестиной.

Все пути для вас открыты, все дороги вам видны. Можно захватить один из регионов Нумидии. Они бесполезны, но могут послужить буфером между вами и западными соседями. Можно отправить корабль с армией на покорение Крита (осторожно, вероломные обитатели острова устроили засаду). Крит даст вам богатый порт и дополнительные деньги. Приаравийские провинции (города Петра, Бостра и Пальмира) дадут вам восточный буфер и прижмут парфян к краю карты.

ВАШ ГЛАВНЫЙ ВРАГ

Все это заманчиво. Однако лучше всего сразу начать готовиться к войне. С кем? С Селевкидами, и только с ними. Опыт показал, что и парфяне, и армяне, и жители Понта относятся к сыновьям Нила спокойно и доброжелательно. Лишь Селевкиды желают вам всяческих неприятностей. Прочного мира с ними вы не добьетесь никогда.

Так что собирайте армию и выдвигайтесь из Палестины на север. Провинции Селевкии растянуты, и достаточно взять и разграбить Антиохию, чтобы разбить страну на две части. От такого удара они уже не оправятся. Аккуратно, но сильно добейте Селевков. Не забывайте в это же самое время налаживать торговые связи с соседями: пошлите дипломатов в Парфию и Малую Азию.

ВОЙНА — ВОПРОС ДЕНЕГ

После гибели династии Селевкидов ситуацию в Малой Азии и Месопотамии можно описать просто: «ласка в курятнике». По завершению блицкрига фараона ни одна страна в регионе не сможет оказать вам серьезного сопротивления. Правда, стоит ли обижать маленьких — это еще вопрос. По мне, так лучше сбросить в море вероломных греков из Галикарнасса, захватить Родос и удариться в развитие экономики. Благодаря мощным городам у Нила она и так очень сильна. Отстроив порты, рынки и дороги, вы станете, без преувеличения, самой богатой страной во всем регионе. Когда деньги потекут в казну фараона рекой, никто не помешает вам овладеть Малой Азией малой кровью.

После этого Египет уже не остановят ни македонские фаланги, ни римские легионы. Да здравствует фараон!

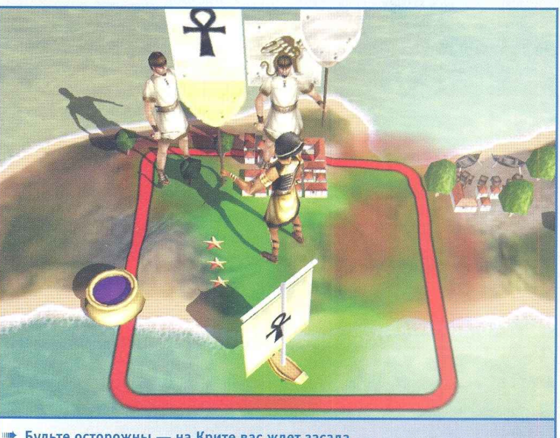
❖ ❖ ❖

Чу! Близится новая игровая заплатка — патч версии 1.2.

Она огромна и стозевна. Она кардинально меняет игровой процесс и поведение искусственного интеллекта. А это значит, что пришла пора осваивать дивный новый **Rome: Total War v1.2**.

Что-то будет.

ЛКИ



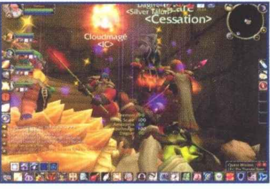
Будьте осторожны — на Крите вас ждет засада.

ТИМУР ХОРЕВ

Новости виртуальных миров

WORLD OF WARCRAFT: ВСТРЕТИМСЯ У КАМНЯ

Пока **World of Warcraft** день за днем бьет рекорды «продажности», разработчики озаботились улучшениями мира. И вот какие изменения



в игре они нам пообещали в следующей заплатке:

❖ Высокоуровневое подземелье.

❖ Дополнительные панели для кнопок и инструмент отслеживания квестов, чтобы обладатели модификаций вроде **Cosmos** не смотрели на других свысока.

❖ «Комиксовые» пузыри с текстом над головами персонажей.

❖ Магам дадут заклятье сопротивляемости магии и непрерывной регенерации маны.

❖ Друидов усилят, сделав их «кошачью» форму «бойцовой».

❖ Воинам дадут накапливать злость, даже если их удары не достигают цели.

❖ Священники смогут прикрывать щитом всех участников рейдовой группы.

Но самым интересным нововведением станут «камни для свиданий» — автоматические доски объявлений о наборе групп. Их установят перед каждым подземельем, и они будут автоматически подбирать игрокам соратников.

К сожалению, системы отслеживания «праведных» и «неправедных» убийств, героических классов и особых PvP-зон для массовых сражений мы в ближайшем обновлении не дождемся.

В ДВУХ СЛОВАХ

В **EverQuest** стартовало дополнение **Dragons of Norrath** с новым графическим движком и сюжетом.

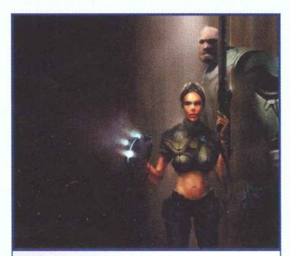
22 марта официально стартовал техногенный виртуальный мир **Matrix Online**. Европейский релиз ожидается 8 апреля.

Вселенная **Star Wars Galaxies** пополнилась новым обновлением — рейдами. Теперь вражеские города можно брать штурмом.

Игра **Dark Age of Camelot** перешла на кластерную систему серверов. Теперь в одном бою могут участвовать полторы тысячи персонажей.

ANARCHY ONLINE: ПРОДАЕМ РЕКЛАМНУЮ «НАРУЖКУ»

Мир меняется. Телевидение как средство развлечения постепенно сдает позиции перед виртуальными мирами. Рекламные агентства бьют тревогу: все больше молодых людей



➡ А здесь мы повесим рекламу снаряжения для спелеологов.

от 18 до 34 лет (самая «вкусная» для них аудитория) предпочитают проводить время не перед «ящиком для идиотов», а перед «коробочкой для героев». В то же время прошлогодний рынок телерекламы в США оценивался в 12 миллиардов долларов, а рынок рекламы в играх — всего 10 миллионов.

Funcom решили оседлать новую волну на рынке и вместе с рекламной игровой сетью **Massive** предложили размещать рекламу прямо в мире Руби-Ка на экранах и гигантских постерах. Благо, наружная реклама куда лучше вписывается в техногенный мир будущего, чем в «средневековые» MMORPG. Пока что разработчики успокаивают игроков тем, что увидят рекламу только «бесплатные» игроки, использующие двухнедельную пробную игру. Но нетрудно представить, к чему все идет. Разработчики говорят: «Во время рекламных пауз на телевидении человек идет пить чай или переключает канал. Но в процессе игры его глаза постоянно устремлены на экран, и он просто не сможет не увидеть ваши клипы. К тому же, виртуальная реклама добавит нашему фантастическому миру реалистичности».

Не отстает от конкурентов и **Sony Online Entertainment**, заключившая контракт с сетью пиццерий **Pizza Hut**. Теперь любой буржуин, играющий в **EverQuest II**, может ввести в командную строку простое словечко «/pizza». Через несколько минут к нему в дверь постучится разносчик с национальным блюдом виртуальных вселенных.

Тук-тук, Нео!

СФЕРА: МЫ ПРОКРАДЕМСЯ В ВАШ КПК

Компания **Nikita** объявила о начале работ над портированием первой российской MMORPG «**Сфера**» на мобильные платформы. Игра будет запускаться на карманных компьютерах и смартфонах.

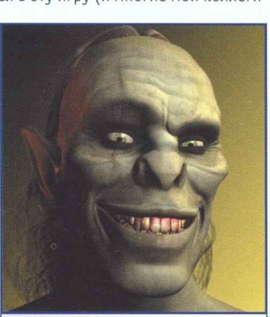
Для спасения континентов «Сферы» от неизбежного разрушения и помощи непутевому монаху не обязателен будет «большой» компьютер. Ожидается, что уже во втором квартале 2005 года обладатели компьютеров на основе процессоров Intel с поддержкой беспроводных соединений смогут войти в подземелья Торвилла или Бангвиля, чтобы сразиться с парой палочников.

Разработчики планируют использовать разрешение VGA и мощность мобильных мультимедийных акселераторов Intel 2700G.

EVERQUEST II: ИЗМЕНА В СЕРДЦЕ SONY

За несколько дней до старта европейской версии **World of Warcraft** произошло нечто немыслимое. **Джон Смедли**, директор **Sony Online Entertainment** — главного конкурента **Blizzard**, — выступил с официальным письмом к игрокам.

В индустрии такие послания, кратко рассказывающие потенциальным потребителям о будущем направлении развития компании, дело обычное. Но курьез в том, что директор SOE рассыпался в комплиментах перед World of Warcraft и признался: и он сам, и другие сотрудники корпорации любят на досуге погулять в мире Азерота: «Черт возьми, я поиграл в WoW, и влюбился в эту игру (и многие мои коллеги



➡ Неужто я не красавец?

по SOE тоже). Для разработчика признание конкурента в том, что они играют в ваши игры — высший комплимент... так что парням из Blizzard мы скажем: молодцы».

Реакция совета директоров компании неизвестна.

Тем временем, отмечая День Святого Валентина, Sony Online Entertainment опросила игроков и выяснила их предпочтения по поводу самой сексуальной игровой расы, класса, подарка и места в мире Норрата. По поводу расы никаких сюрпризов: любимые — эльфы, аутсайдеры — уродливые орки. С классами получилось интереснее:

1 место: скауты, «потому что они делают свои дела в темноте».

2 место: священники, «они знают, как исцелять».

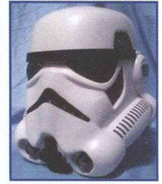
3 место: воины, «потому что они подходят к другим очень близко и делают свои дела».

4 место: мастера, «потому что они знают, как соединять вещи».

Маги оказались на последнем месте, несмотря на то, что «от них у вас искры из глаз». А если вы хотите романтического вечера, то места, лучшего, чем побережье Антоники на закате, просто не найти.

STAR WARS GALAXIES: КУКЛЫ ДЛЯ СТАРЫХ ШТУРМОВИКОВ

Неизвестно почему (я теряюсь в догадках), популярные онлайновые вселенные



начали принимать меры для сохранения основного костяка игроков. Не осталась в стороне и далекая галактика. **Sony Online Entertainment** сообщила о начале программы поощрения ветеранов.

❖ Игроки, которые провели в игре три месяца, смогут выбрать для себя коллекционную фигурку дроида-пылесоса R2 либо виртуальный игровой комбайн, не требующий подзарядки.

❖ «Полугодовые» ветераны получат в игре редкую мебель, тридцать тысяч единиц руды или в реальности — фигурки истребителей X-Wing и TIE Fighter.

❖ Если же вас хватило на год, то получите набор «Сделай сам» для придания любому предмету алмазной прочности. Или, если вы предпочитаете собирать фигурки, вас наверняка порадует кукла имперского штурмовика или слизня-гангстера Джаббы Хатта. **ЛКИ**





Как выбрать виртуальный мир?

По идее, виртуальные миры - онлайновые игры - надо оценивать как-то иначе, нежели игры классические. Хотя бы потому, что поиграть недельку в одну, потом пару недель в другую, потом еще немного в третью - такого не сумеет даже обладатель бездонного кошелька. Ибо за неделю-другую даже почувствовать вкус игры - и то весьма затруднительно. А значит, выбор здесь куда важнее, чем обычно, и для помощи в нем написана эта статья.

Начнем мы разговор с критериев, по которым мы оцениваем игры. А потом пройдемся по самым популярным виртуальным мирам, расскажем о них немножко и дадим кое-какие рекомендации для начинающего игрока в каждом из них.

Конечно, в наш обзор попали не *все* доступные MMORPG — их слишком много. Saga of Ryzom, например, или City of Heroes при всех своих достоинствах пока не включены в исследование; вероятно, мы вернемся к ним немного позже. Я пишу только о том, что повидал сам и смог в достаточной степени оценить.

Да, еще: «Сферу» мы исключим из нашего рассмотрения. Понятно, что те из вас, кто не владеет английским даже на уровне 5-го класса средней школы (а этого уровня зачастую вполне достаточно в игре), в любом случае выберет «Сферу». Конкурировать же на равных с монстрами жанра ей пока (хотя прогресс налицо) сложновато.

КАК ОЦЕНИТЬ ОНЛАЙНОВУЮ ИГРУ?

ПОБОЧНЫЕ КРИТЕРИИ

Начнем с самого простого — с того, что не имеет прямого отношения к достоинствам игры. **Графика**, **звук**, **интерфейс**, **игровой мир** — из этих пунктов только интерфейс влияет на геймплей напрямую.

Хотя обозреватели, как правило, действуют по старинке, начиная рассказ о виртуальном мире с видеокрасот, в онлайн-играх это неуместно. Графика важна в тех играх, которые вы берете «на посмотреть», чтобы через неделю или месяц бросить. Вспомните, еще несколько месяцев назад миллионы играли в Counter-Strike без приставки Source — многие ли страдали от давным-давно морально устаревшей графики? Конечно, приятно, что игра стала зрелищнее, но промариную Valve свой продукт еще пару годков — CS со сцены никуда бы не делась. Примеры обратного тоже вспомнить нетрудно.

В общем, по одежке выбирать игру не следует. Но как «третьестепенный» критерий — почему бы и нет?

Со звуком и интерфейсом тоже все более-менее ясно. Удобно, ничего не мешает, красиво — и славненько.

Что касается игрового мира, то в этом разделе речь идет только о том, насколько он красив и интересен. Локации, монстры, расы, волшебные вещи — это уже другая тема.

РОЛЕВАЯ СИСТЕМА

Отрада манчкина — ролевая система. Конечно же, ее оценить необходимо. Но по каким признакам?

— **Баланс**, — скажете вы. Несомненно, это важный признак, особенно в тех из игр, где активно идет война игроков между собой. Однако для простого игрока, как ни странно, важнее другие вещи.

Разнообразие — это изобилие типов персонажа: классов и рас, в некоторых системах — сочетаний навыков или чего-то еще подобного. Чем больше вариантов, тем острее желание все перепробовать...

1. Побочные критерии

Игра	Графика	Звук	Интерфейс	Игровой мир
Anarchy	★★	★★	★★★★	★★★★
Dark Age of Camelot	★★★★	★★★	★★★★★	★★★
Eve	★★★	★★	★★★★	★★★★
EverQuest 2	★★★★★	★★★	★★★★★	★★
Lineage 2	★★★★★	★★★★	★★★★	★★
Star Wars Galaxies	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★★
Ultima	★	★★★	★★★	★★★
World of Warcraft	★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★

2. Ролевая система

Игра	Баланс	Разнообразие	Гибкость	Прокачка
Anarchy	★★★★★	★★★★	★★★★	★★★★
Dark Age of Camelot	★★★★	★★★	★	★★★
Eve	★★★	★★	★★★	★★★★★
EverQuest 2	★★★★★	★★★★★	★★	★★★★
Lineage 2	★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★
Star Wars Galaxies	★★★	★★★★	★★★	★
Ultima	★★★★	★★★★★	★★★★★	★
World of Warcraft	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★★

Гибкость — параметр ролевой системы, о котором обычно поначалу не думают, но рано или поздно он себя проявляет во всей мощи. Фокус вот в чем: если вы создали, например, воина-орка — много ли у вас вариантов его развития? Нужно ли на каждом уровне делать судьбоносный выбор, или, наоборот, все предрешено с самого начала? Чем больше простор для творчества при создании персонажа — тем лучше, и тем, кто любит развивать героев, гибкость даже важнее разнообразия.

И, наконец, **прокачка**. Насколько она интересна и увлекательна — или, наоборот, занудна и утомительна? Хорошо, когда все происходит внутри живого игрового действа, а то бывает ведь и так, что для получения вожделенного роста навыка нужно часами стоять на одном месте и применять его с упорством тихопомешанного дятла... Это можно было бы отнести к следующей главке, но на самом деле механизм прокачки — это элемент игровой системы.

ВИДЫ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Чем вы собираетесь себя занять в виртуальном мире? Этот пункт — вероятно, важнейший в нашем обзоре. Если вы жаждете помериться силами с себе подобными, в EverQuest вас ждет жесточайшее разочарование. Любителям квестов нет смысла идти в Dark Age of Camelot, и ценители мирной жизни тоже не найдут там себе искомого уюта...

Охота

Первое и главное занятие в большинстве онлайновых игр — это борьба с монстрами, по-английски именуемая PvM (Player versus Monster) или PvE (Player versus Environment).

Качество реализации определяется разнообразием монстров, их обилием (если приходится долго гоняться за редкостным драконом — это нормально, а вот когда приходится часами бегать за банальными гоблинами, чтобы найти себе осмысленного противника — это не очень здорово), интересной добычей. И тем, что требуется от игрока, чтобы грамотно охотиться.

В общем, если бы эта игра была чем-то вроде Diablo — насколько удачной она бы оказалась?

Квесты

Тут тоже больших трудностей в оценке не предвидится. Что такое «интересный квест» — хорошо известно по однопользовательским ролевкам. В некоторых MMORPG квестов нету вовсе, в других они есть, но примитивны донельзя, а где-то дорастают до уровня лучших представителей жанра.

Ремесла

Тут начинается специфика виртуальных миров. Этот род деятельности есть не везде, но многие игры им располагают, благо придуман он еще Гэрриотом в Ultima. Где-то это — самостоятельное занятие, где-то — вспомогательное. Сделать ремесла такими, чтобы заниматься ими было увлекательно — серьезнейший вызов мастерству разработчика, но кое-кто с ним справляется.

3. Деятельность

Игра	Охота	Квесты	Ремесла	Мирная жизнь	Путешествия	Ролевой отыгрыш	PvP
Anarchy	★★★	★★★★	★	★★	★★	★★★	организованный ★★
Dark Age of Camelot	★★★	★	★	★	★★★	★★	организованный ★★★★★
Eve	★★★	★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★	свободный ★★★★
EverQuest 2	★★★★★	★★★★	★★★	★★	★★★	★	нет
Lineage 2	★★★★	★★	★★	★★	★★	★★	свободный ★★★
Star Wars Galaxies	★★★	★★★	★★★	★★★★★	★★	★★★★★	организованный ★
Ultima	★★★★	★	★★★★	★★★★★	★★★★	★★★	ограниченный ★★
World of Warcraft	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★	★★★★	★★★★	организованный ★★★★

Сражения

Бой против других игроков — одна из главных особенностей жанра. Как ни странно, она тоже есть далеко не во всех виртуальных мирах, а там, где есть — организована совершенно по-разному. И, выбирая мир, обязательно надо иметь в виду здешний способ PvP (Player vs. Player).

Вот какие бывают варианты.

❖ **Свободный.** Ныне встречается редко. Эдакий «дикий Запад»: закона нет, разрешено все или почти все. За пределами городов убийство игрока если и карается, то не так уж сильно. Так была некогда устроена «Ультима» (теперь все изменилось). Те же правила — во многих текстовых MUD (что это такое — я рассказывал два месяца назад). Этот способ лучше всего для тех, кто ценит атмосферу постоянного напряжения и вседозволенности. Любителям безопасной жизни в таких играх делать нечего.

❖ **Добровольный.** Предполагает, что игрок волен участвовать в PvP, если сам того пожелает (например: если вступит в гильдию, если выйдет на поле боя или в PvPшную часть мира (которая *не составляет* большинства карты — иначе это уже свободный PvP). Для тех, кто не рвется к жизни под постоянной угрозой, но время от времени не прочь пощекотать нервы.

❖ **Организованный.** Особый вариант предыдущего, когда большая часть игры строится вокруг PvP между группами героев противостоящих друг другу держав. Имеются зоны фронта, где и сталкиваются противники. Иногда возможно вторжение и на вражескую территорию, но, как правило, резать кого ни попадя там все равно не дают. Для тех, кто считает PvP конечной целью онлайновой игры — один из лучших вариантов.

❖ **Отсутствует.** Что бы вы ни делали, вам за это ничего не будет... Такие тепличные условия создает игроку, например, Ever Quest. Самая спокойная и размеренная игра, хотя хамы порой окончательно распоясываются от своей безнаказанности.

Путешествия

Насколько удобно, красиво и интересно путешествовать по игровому миру? Конечно, это во многом зависит от качества графики и самого мира, но — не только. Удобство и доступность транспорта, масштабы мира, «лоскутность» или «цельность» карты — все это относится сюда.

Известно, что в некоторых виртуальных мирах герои сидят в окрестностях одного города уровня до сорокового, а в других игроков обуревает жажда странствий. Это и понятно: если в одной игре мы можем купить или добыть себе коня, дракона, корабль и верхового страуса, а в другой нам дают только «рейсовых» лошадей, ходящих по заранее заданному маршруту, — не вопрос, где ездить по миру приятнее.

Между прочим, можно ли обнаружить в этих путешествиях нечто новое и интересное? Стоит ли обследовать дальние локации — или там все то же самое, что около дома?

Вот о чем говорит рейтинг путешествий онлайновой игры.

Мирная жизнь

Под этим понимается не ремесло и подобные ему мирные профессии — их мы выделили отдельно, — а обзаведение домиком-садиком-прочим хозяйством, вечеринки, турниры, свадьбы и прочая подобная деятельность.

На сегодняшний день в большинстве игр она выражена очень слабо, но это потому, что разработчики никак не могут определиться со своими целями на этот счет. Тем не менее не везде это так — а в будущем дела могут еще улучшиться.

Ролевой отыгрыш

Этот пункт я включал в список скрепя сердце. С одной стороны, споров по его поводу не оберешься: кое-кто считает, будто его в виртуальных мирах нет вовсе.

4. Требования

Игра	Кооперация	Реакция	Стратегия	Терпение
Anarchy	★★	★★	★★★★	★★
Dark Age of Camelot	★★★★	★★★★★	★★	★★★
Eve	★★	★★★★★	★★★★★	★★
EverQuest 2	★	★	★★	★★
Lineage 2	★★★★★	★★★★	★★★	★★★★
Star Wars Galaxies	★★★★★	★★★	★★★	★★★★★
Ultima	★★	★★	★★★★	★★★★
World of Warcraft	★★	★★	★★	★

Но это не так; просто некоторые игры поддерживают отыгрыш хуже других. Здесь сказывается обаяние мира и компьютерных персонажей, стоящие за квестами сюжеты — да, наконец, и отсутствие мешающих погружению в мир условностей, вроде обязательной охоты на хомячков и попугайчиков.

ТРЕБОВАНИЯ К ИГРОКУ

Что должен уметь игрок, чтобы преуспеть в игре? Хотя жанр вроде бы один и тот же, требования различаются очень сильно. Это неудивительно: например, Warcraft и Warhammer 40000 тоже «коллеги» по цеху, но в первом микроконтроль нужен на очень высоком уровне, а во втором — нет...

Впрочем, и в Warcraft вполне можно играть с реакцией галапагосской черепахи, если стремиться не к спортивным состязаниям, а просто к прохождению кампании. Так и с онлайновыми играми: если вы хотите просто погулять по миру, набрать несколько уровней и т.п. — от вас, скорее всего, не потребуется *ничего*. А вот для достижения вершин и побед на PvP-поле уже нужны кое-какие навыки или таланты.

Чем выше оценка в таблице — тем *жестче* требование.

❖ **Кооперация.** Умение взаимодействовать с другими игроками в цене там, где для преуспевания важна хорошая группа, команда. Не стоит пугаться, никто не требует от игрока талантов любимца публики. Просто в таких играх нужно не избегать общения, не тянуть одеяло на себя и вообще стараться, чтобы у друзей с вами было поменьше проблем... Требования к кооперации обычно разные для разных типов персонажа. Так, например, игроки поддержки — целители, барды и т.п. — непременно должны уметь ладить с людьми, иначе от них не будет никакого толку, а одинокий убийца или вольный стрелок часто управляются со своими задачами сами.

❖ **Реакция.** В этот пункт собираются всевозможные навыки, характерные для action и RTS: ловкое управление персонажем, точное и быстрое наведение на цель и т.п. Как правило, реакция *намного* важнее в PvP, чем в борьбе с монстрами; кроме того, отменной реакцией должны обладать целители, если хотят, чтобы их способности применялись вовремя и по назначению. Быть в виртуальных мирах лекарем обычно нетрудно, потому что даже плохонький врачишка всегда кому-нибудь нужен, но для высокоуровневых групп и серьезных дел пользуются спросом только те, кто соображает и действует действительно быстро.

❖ **Стратегия.** Насколько в игре нужно думать, планировать и так далее? По этому признаку виртуальные миры чаще похожи, но есть исключения.

❖ **Терпение.** А вот это — очень важный критерий. Некоторые игры просто-таки принуждают тех, кто хочет дорасти до вершин, сидеть часами, выполняя монотонные действия (или устанавливать робота, рискуя при этом изгнанием из игры).

ANARCHY ONLINE

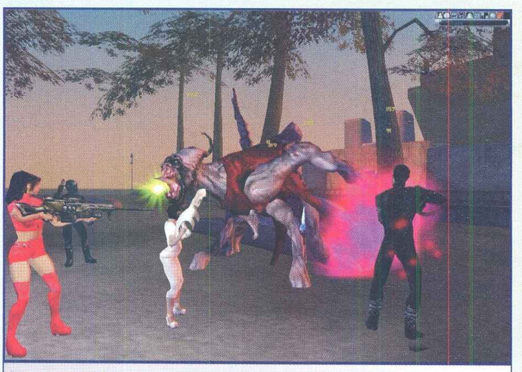
Киберпанк. На далекой-далекой планете борются друг с другом силы жадной и беспринципной корпорации «Омни-Тек» и мятежные кланы повстанцев (по слухам, не менее беспринципные, просто их «купили» конкуренты «Омни»). Мятежники образовались из наемных рабочих «Омни-Тек», завербовавшихся на «комфортную и высокооплачиваемую» работу, не прочитав внимательно того, что было написано в контракте мелким шрифтом...

■ **ЭТО ВАЖНО:** если вам попадет в руки «книжечка» от «Анархии», непременно прочтите ее. В том числе и то, что написано мелким шрифтом. Погружает в мир так, что любо-дорого!

«Омни-Тек» хищнически эксплуатирует планетку, выкачивая из нее жизненно важный ресурс. Кланы, впрочем, тоже. В результате планета кишит мутантами, сбрендившими роботами и другими мишенями для наших пушек. А не так давно к этой карусели добавились инопланетяне.

❖ ❖ ❖

В свое время главным козырем «Анархии» была система квестов. Они там генерируются динамически, затребовать себе что-нибудь можно запросто — хоть для себя одного, хоть для группы. Пойдите к терминалу, сделайте запрос — и получите специально для вас сгенерированное подземелье, где никто из посторонних игроков не путается под ногами.



Anarchy. Против такого наряда тварь не устоит!

Удобно, и квесты, надо сказать, получаются не такими уж безликими, как можно предположить.

Как уже говорилось, «ОмниТек» и кланы воюют — соответственно, есть PvP «организованного» типа.

Что до классов — тут полный порядок. Есть и бойцы разных типов, и классический «маг» — нанотехник, и вожак боевых роботов — инженер, и доктор, и снайпер-агент... Причем каждый новый уровень — тест стратегических навыков: надо распределять очки развития. Не спланировав заранее своего героя, можно «увязнуть». Сперва кажется, что очков развития более чем достаточно, но скоро выясняется, что из-за бездумной их траты позарез нужный имплантат у вас будет не ранее чем через неделю игры...

■ СОВЕТ НОВИЧКУ: если хотите себе легкой жизни — создайте мастера боевых искусств, martial artist. Правда, их там очень много, но играть ими поначалу проще всего.

Графика на момент выхода игры смотрелась отлично, но сегодня, по правде говоря, такое уже не носят. Впрочем, особая стилистика киберпанка способна оправдать даже недочеты движка. Если мир вам понравился — это главное. Вам сюда.

DARK AGE OF CAMELOT

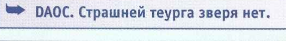
Остров Британия после гибели короля Артура сотрясается от конфликта трех альянсов, поделивших его между собой. Остатки артуровского воинства сопротивляются натиску, с одной стороны, старой волшебной Англии, а с другой — пришельцев-викингов.

С самого начала вы должны выбрать, на какую сторону встанете. Играть за героев разных королевств можно только на разных серверах.

Волшебная Англия — Иберния — представлена эльфами, крошками-лурикинами, великанами-фирболгами, древесными сильванами... ну и кельтами, конечно. Как и следует ожидать, этот народец славится в первую очередь своими магами, а бойцы у них похлипче.

Варяги призывают в строй, кроме собственно викингов, гномов, троллей, кобольдов, ледяных альвов. Эти господа предпочитают вести беседу на языке холодной стали. Магам у них уделена в основном роль поддержки (огромным спросом пользуются скальды, усиливающие сразу всю команду). Страна их — Мидгард — покрыта снегами и поросла хвойным лесом.

Альбион — народ Артура — бритты, горцы, затесавшиеся сюда благодаря поздним легендам сарацины (вроде бы Мухаммеда еще в природе не было?) и прочие человеческие племена (среди остальных присутствуют далеко не только люди). Теоретически, представляют собой золотую середину; на практике, эта середина едва ли не платиновая. Безумный класс теурга, особенно на первых порах, заставляет здорово усомниться в здешнем игровом балансе.



DAOC. Страшней теурга зверя нет.

■ СОВЕТ НОВИЧКУ: если играете за Альбион, ваш выбор — теург. Безопасно и спокойно обследуете мир. Паладин также очень неплох, но на феноменальные успехи в PvP от него надеяться сложнее. У мидгардцев можно порекомендовать тана, у ибернийцев — вызывателя-enchanter'а. В принципе, все бойцы, маги-вызыватели, лекари и барды не слишком трудны для игры (в двух последних случаях понадобится группа). Не беритесь раньше времени за убийц и стрелков: развивать их весьма и весьма непросто, хотя на полях сражений в PvP они блистательны.

Как несложно догадаться, главное, ради чего стоит стремиться в «Камелот» — сражения между игроками. Они здесь реализованы, пожалуй, **лучше, чем где бы то ни было**, и составляют основной смысл всего происходящего. Битвы на пограничных территориях, в том числе захваты замков, сделаны идеально. Правда, по исконно вражеской территории побегать затруднительно. Так что новички могут прокачиваться спокойно и безопасно: PvP «грозит» только тем, кто подошел к линии фронта.

Увы, ролевой системе — несмотря на огромный набор рас и классов — похвастаться особо нечем. Большинству персонажей приходится сделать с самого начала один-единственный выбор о будущей специализации своего героя, и дальше шаг влево и шаг вправо считаются побегом (исправить кое-что можно, но сути дела это не меняет). Прокачку тоже не назовешь особо богатой — занятие довольно-таки монотонное, а квесты и вовсе слова доброго не стоят. Но в конце концов приходит вожделенный уровень, с которого пускают повоевать...

■ СОВЕТ НОВИЧКУ: не делайте вашего героя рослым, пусть он лучше будет пощуплее. Так в него труднее целиться и труднее заметить.

Рекомендую приходить в «Камелот» не в одиночку, а с другом, так интереснее и намного проще. И тренировка в группе идет намного быстрей.

EVE: THE SECOND GENESIS

Самый необычный экспонат нашей галереи — онлайновая игра на базе космического си-

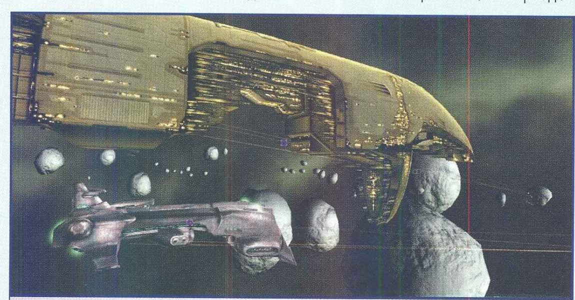
мулятора. Ясное дело, что без навыков пилотирования в пространстве тут жить нелегко, но если вас это не страшит — вы увидите совершенно ни на что не похожий виртуальный мир.

Конечно, аналогов у него нет только в своем жанре: любители X²: The Threat или хотя бы Freelancer почувствуют себя в Eve как дома.

Космический фронтир, где-то подконтрольный той или иной силе, где-то полностью свободный. Местами зараженный пиратами и другими неприятностями. Обильный ресурсами, ждущими трудолюбивых сборщиков. Место, где легко и естественно пробивать себе дорогу в жизни.

Среди прочих MMORPG Eve можно назвать «трудовой» игрой. Очень много там видов мирной деятельности, и ее никак не назовешь второстепенной по сравнению с войной. Естественно, все вертится вокруг денег.

Но если кто-то подумал, будто игрок в Eve занят монотонной дол-



Eve. Крейсера разделывают астероид на минералы.

бежкой по клавишам — совершенно напрасно. Скажу больше, Eve впереди планеты всей по гуманному отношению к игрокам. Ну где еще вам дают возможность совершенно легально тренировать своего героя... в оффлайне? Выложили столько-то кредитов, пришли через пару дней — и вот он, новый уровень. Как тут не вспомнить ультимских страданий: «Вот уже две недели провоцирую драконов по двадцать штук на дню — и хоть бы 0,1% приросло!». Помимо того, что подход Eve предполагает меньше монотонности и больше живого действия — он еще и *прозрачен*. Всем понятно, что приходит, как и за что...

Немыслимая даже по меркам MMORPG свобода кое-кого пугает. Вас не ведут за ручку через цепь квестов, как в World of Warcraft, и даже не предоставляют специальных «песочниц» с пушистыми хомячками для тренировки начальных навыков. Перед вами — карта, из которой можно сделать вывод о том, чего ждать в той или иной системе. А куда податься — это уж вам решать.

Напоследок отмечу, что в Eve на удивление гармонично решили проблему воскрешения игрока. «Спасибо, что заказали клона у нас...» — сообщает воскресившая вас компания, сняв со счета определенную сумму... Выглядит много естественнее, чем миры World of Warcraft или Dark Age of Camelot, где смерти нет в принципе...

EVERQUEST 2

В конце прошлого года онлайновый мир замер в ожидании схватки титанов: EverQuest 2 и World of Warcraft. На стороне последнего был популярный мир и безупречная репутация разработчиков; за EverQuest говорила первая часть, бывшая долгое время самым популярным виртуальным миром в интернете.

EverQuest — образчик «легкого жанра». Никакой войны, никаких побочных целей, только охота на монстров, ремесло (одна из самых развесистых систем на сегодняшний день) да выполнение квестов. Кстати, в последних есть презабавная новинка: сбор коллекций (перышек, камушек, бабочек и т.п.). Счастливому обладателю полной коллекции положены разнообразные призы.

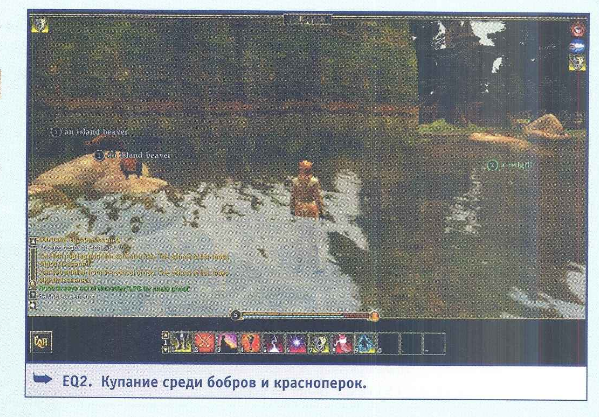
Фэнтези-мир EverQuest разделен на две части — добро и зло, Qeynos и Freeport. Но это, как уже говорилось, не означает боевых действий, как в «Камелоте» или WoW. Деление просто есть, и при желании можно сменить сторону.

Хотя в ремесленной части EQ2 разобраться непросто, в остальном игра совершенно не требует никаких особых навыков и доступна любому. Впечатление довершает великолепная графика: давненько я не видел воды такого качества, даже в хитовых боевиках. Среди изобилия рас есть экзотика — тигролюди, ящеры и прочее, да и набор классов достаточно обилен.

В целом можно сказать, что игра оптимальна для того, кто хочет познакомиться с онлайновым жанром впервые. Но впоследствии, вероятно, захочется более острых ощущений.

LINEAGE 2: THE CHAOTIC CHRONICLE

Отрада виртуальщиков Востока — Lineage 2 уверенно претендует на место на пьедестале среди самых популярных онлайновых игр в мире. В первую очередь благодаря восточной Азии, где проживает большая часть ее аудитории; впрочем, и у нас она достаточно широко известна. Как ни странно, никакой особенной восточной специфики в игре нет: это вполне ординарный фэнтези-мир с классическими расами, и даже отрисован не в стиле аниме (кстати, отлично отрисован!).



EQ2. Купание среди бобров и краснопёрок.

По духу своему Lineage — прямая противоположность EverQuest. Она рассчитана не на новичка, а на опытного игрока, умеющего играть в большой группе, не страшащегося убийц и умеющего за себя постоять. Да-да, PvP очень слабо ограничен. Некоторые санкции за убийство есть, но... Как написано в сатириконовской «Всеобщей истории»:

«Штраф был до того ничтожный, что самый бедный человек, лишенный возможности ежедневно обедать, мог позволить себе дважды в день совершать убийство из мести.»

Кстати, о бедности... Самая большая проблема игрока в этом мире — деньги. Окаянные «адена» выпадают в таком малом количестве, а цены так высоки, что, настрелявши монстров на очередной уровень, можно обзавестись капиталом на один-два предмета туалета. А эти самые предметы, как нетрудно догадаться, рано или поздно еще и утрачивают актуальность...

СОВЕТ НОВИЧКУ: самый простой дебют, похоже, — воин-орк. Магтемный эльф тоже неплох, но требует много большей аккуратности в игре и лучшей связи. Гномы (dwarves) — раса ремесленников; они хороши для зарабатывания денег, но для этого надо *прежде* вырасти до 20 уровня...

Добавим к списку трудностей конкуренцию. Как со стороны одиночек, так и от организованных кланов, пытающихся не пустить вас на свою территорию (как правило — успешно).

Поначалу в Lineage вам придется нелегко. Зато, добравшись уровня этак до двадцатого и освоившись, вы поймете, какой это на самом деле замечательный и увлекательный мир. Вы полностью свободны — это ли не прекрасно? На сегодня из всех популярных онлайн-миров Lineage 2 — самый «адреналиновый». Ради этого и стоит в нем пожить.

А со временем там собираются ввести еще и организованный (но по-прежнему неограниченный) PvP. Интересно!

STAR WARS GALAXIES: AN EMPIRE DIVIDED

Что такое «Звездные войны», никому объяснять не надо. А вот виртуальный мир под этой вывеской обладает яркими достоинствами и не менее яркими недостатками.

Безусловно, он сделан с огромной любовью к миру. Расы и качество их прорисовки вызывают почтительное изумление. Ролевая система чрезвычайно оригинальна: чего стоит, например, идея класса *entertainer*, который, развлекая народ, лечит его ментальную усталость...

Увы, есть большая проблема: недостаток живого действия. Осо-



Lineage2. Дюжина ножей в спину революции...



SW Galaxies. Show must go on!



WoW. У кодоя очень плохое зрение, но при его весе это не его проблема.

бенно плохо приходится этим самым entertainer'ам, да и врачам тоже: работа их нудна сверх всякой меры. Впрочем, действительно талантливый по ролевой части игрок, да еще в женском теле, способен достичь многого и в этом качестве.

Вообще, главное в этой игре — ролевой отыгрыш; если вы считаете, что в виртуальные миры ходят порубиться — обходите SW Galaxies десятой дорогой. То же самое — если вы не любите внутриигрового общения, потому что все самое интересное происходит в сообществах и городах, состоящих сплошь из игроков. А многим персонажам без такого взаимодействия и прокачаться-то не дадут.

СОВЕТ НОВИЧКУ: несмотря на вышесказанное, начинайте с brawler или marksman. С простых боевых классов. Все остальное намного сложнее. В качестве артиста вы долго-долго не сможете толком даже посмотреть на мир...

Этой игре светит еще много замечательных расширений; например, недавно наконец-то появились полеты в космосе, и она вышла на новый уровень. А может, через какое-то время и ошибки исправят.

ULTIMA ONLINE

Матушка всех миров виртуальных, которой стукнуло уж семь годков — для компьютерной забавы возраст сверхпочтенный, почти мафусаиловский, — и теперь живее всех живых. Регулярно выходят все новые патчи, а то и целые дополнения — с новыми землями, умениями, вещами, монстрами...

Все остальные экспонаты нашей сегодняшней выставки должны низко поклониться в ножки «Ультиме». Она прошла за них большую часть пути, выяснила, чего делать не следует, а что работает как нельзя лучше, узнала на собственной латанной-перелатанной шкуре, как игроки изгаляются над игрой и друг над другом — в общем, проторила всем широкую дорожку в виртуальную вселенную. Но это все история, а мы — о времени настоящем.

Конечно же, за графическими красотами туда идти бессмысленно. Движок хоть и обновлялся и даже перешел в третье измерение, но сделал это весьма условно. А вот за очень необычным геймплеем и ролевой системой — милости просим.

Что до ролевой системы, то она — бесклассовая, что само по себе редкость. И позволяет делать очень разнообразные типы героев, что еще большая редкость. Наконец, эти типы сравнительно неплохо сбалансированы за долгие годы истории мира.

Помимо банальных воинов-паладинов-самураев (последние — новинка) да магов с некромантами, есть, например, дрессировщики зверья (в том числе драконов), барды, умеющие натравливать монстров друг на друга, разнообразные ремесленники — в общем, обилие чрезвычайное, и все это худо ли, хорошо ли, но можно совмещать. Ограничение только одно — на общую сумму навыков. И оно как раз такое, что не слишком свободно и не слишком жмет.

Один из лучших козырей «Ультимы» — мирная жизнь: обзаведение домиком-садиком-обстановкой (заметьте, это вам не безликий гостиничный номер образца современных MMORPG, а вполне конкретный дом на карте...), турниры, вечеринки и прочие радости жизни. Бойцам в последнее время стало веселее — появились хитрые монстры и квесты, позволяющие преодолеть отведенные герою изначально лимиты. В общем, скажу прямо: там есть что делать и в наши дни.

Ultima. Какой-то оригинал выложил на крыше собственного дома карту города Британия.

ЭТО ВАЖНО: ни в коем случае не судите об «Ультиме» по пиратским серверам. Их делали безо всякого вкуса, чувства баланса — в общем, типичная дешевая подделка. Ничего общего с реальной игрой.

Дорасти до вершин в «Ультиме» непросто и довольно долго: если поначалу навыки растут стремительно, чуть ли не с каждым использованием, то на гроссмейстерских уровнях — еле-еле. Зато уже с самого начала вы вполне можете ходить по большей части мира и жить полноценной игровой жизнью. Начинающий персонаж «Ультимы» — не такая хлипкая козявка, как в большинстве миров.

PvP когда-то был свободным, а теперь остался таковым только в одном из нескольких миров внутри игры, то есть стал добровольным. Но, включившись во фракцию или гильдию, вы записываетесь в добровольцы...

СОВЕТ НОВИЧКУ: проще всего, как обычно, начинать с воина. Но не берите в качестве начальных навыков воинские умения — их элементарно легко натренировать с нуля. Лучше возьмите по максимуму Healing и Resist Spells. Или Chivalry. А третьим навыком, с единичкой, стоит брать Magery — тогда у вас никогда не потеряется книга заклинаний. Неплохо также начинать с барда — в этом случае берите как можно выше Provocation. На первое время стоит приобрести у встречного портного навык Tailoring и шить кепки из шкур убитых зверей — это отлично обеспечит деньгами.

WORLD OF WARCRAFT

Когда я попал в мир Warcraft, я долго не мог сформулировать, в чем же уникальный шарм этой игры. Вроде бы ничего сверхнеобычного: классовая система, классический фэнтези-мир, организованный PvP двух сторон... Даже графика, хотя красива и стильна, не поражает воображения. И тем не менее в WoW влюбляешься с первого взгляда.

Во-первых, при желании в WoW можно играть почти как в однопользовательскую ролевку: это значит, что количество и качество квестов — на высочайшем уровне. Даром что поначалу поручают в основном добыть столько-то таких-то запчастей от монстров — в этом сразу видится стиль и смысл. Да и искать квестодателя легко — желтые значки над NPC, готовыми выдать или принять задание, сделаны крайне гуманно.

Ролевая система при ближайшем рассмотрении поражает тем, что у всех классов — совершенно разные способы игры. Обычно, например, воин умеет сражаться получше прочих, но никаких *качественных* отличий нет — он машет мечом так же, как и все. Здесь — ничего подобного: его удары генерируют боевую ярость, расходуемую на приемы. Так больше никто не умеет. Только друид превращается. Только охотник приручает зверье. И так далее...

PvP парадоксален. С одной стороны — обычный двусторонний, организованный, но вояки не ограничены специально отведенными фронтами: враг может прийти даже в «песочницу», где тренируются первоуровневые. Правда, обидеть их не сможет, буде они сами того не пожелают... Существует уже масса приемов вовлечения желаемого противника в бой — об этом кое-что рассказывает в этом номере ЛКИ Тимур Хорев.

Ремесло — тоже без больших изысков, но собирать материалы, искать рецепты и делать вещи очень приятно. Сколько раз нас поначалу убивали, когда мы увлекались сбором цветочков для зелий...

СОВЕТ НОВИЧКУ: друиды, паладины, шаманы — очень удобные классы, потому что сочетают максимум возможностей. Но учтите: они из-за этого настолько популярны (особенно паладин!), что их порой просто слишком много.

И хотя качеством PvP игра все же уступает «Камелоту», бесшабашностью — Lineage 2, движком — EverQuest 2, а гибкостью — Ultima, для World of Warcraft у меня есть только одна оценка: блестяще. **ЛКИ**

ТИМУР ХОРЕВ

WORLD OF WARCRAFT

Совершеннолетний гном

Нам пещеры нужны, чтоб мифрил добывать,
А потом из мифрила кольчуги ковать;
По три штуки надел — и фалангой вперед:
Любит в гости ходить дружелюбный народ!

А.Болгова

ЖАНР	онлайновая ролевая игра
СОЗДАТЕЛИ	Blizzard Entertainment
В РОССИИ	Софт Клаб
НА ЧТО ПОХОЖЕ	Ultima Online, Dark Age of Camelot
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ	PIV-1.2GHz, 256MB, 32MB video, 56k (PIV-2.4GHz, 512MB, 256MB video, broadband)
РЕЙТИНГ ЖУРНАЛА	
	www.worldofwarcraft.com

Я пишу эти строки, сидя в углу Обывательского зала под гулкими сводами Кузни. Вокруг кипит жизнь. Одни герои отдыхают и развлекаются на площади, другие снуют из банка на аукционы и назад. То и дело из отверстия в стене выпархивает очередной грифон с ездоком, чтобы отправиться в рейс на Штормовой или в залив Трофеев.

Очень долго я думал: чем же отличается мир Военного Ремесла от других онлайновых вселенных? В чем та тонкая грань между гениальной и просто хорошей игрой? И понял на своем опыте: разница в том, что сюда, под небеса Азерота, хочется возвращаться снова и снова.

И я вернулся.

Все началось с переезда. На сервере-старичке **Illidan** с самого начала было тесновато. К тому времени, как мой паладин добрался до двадцатого уровня, в часы пик начались очереди, а в людных местах — ощутимые тормоза. Надо было что-то делать, и я решил переехать на не такой забитый сервер **Burning Blade**.

Теперь борода моего гнома не рыжая, а седая. Но молот по-прежнему тяжел, и заклятья все так же неотвратимы. Повторно развивать героя намного легче — уже известны все хлебные места, составлен список необходимых покупок, и не нужно перечитывать квест, чтобы понять, куда идти и кого пинать.

Первый же день принес мне тринадцать уровней. Из Дун Моро я плавно переселился в Закатный край, затем отправился в приозерный Лок Модан. Красный Кряж помог мне вскочить еще на две «ступеньки», и в общей сложности за три дня игры я вновь стал совершеннолетним гномом.

■ НА КОМПАКТЕ: смотрите новые видеоролики, посвященные волшебному миру Азерота.

Я ПАЛАДИН. ЭТИМ И ИНТЕРЕСЕН

Чем дольше живешь в мире Азерота, тем лучше чувствуешь своего персонажа. Кто такой вообще этот паладин? Рыцарь добра и света с лечащими и усиливающими заклинаниями. Имеет небольшой, но эффективный арсенал против всяческой мертвечины. Может носить тяжелую броню и пользоваться серьезным оружием.

Он универсален. Но за свою универсальность паладин должен расплачиваться. У рыцаря света нет средств для управления боем, таких, как знаменитое обращение врага в овцу у магов или полуминутное оглушение у разбойников. Он не может избежать навязываемого боя, попросту засверкав пятками (так поступают друиды и воры). Решившего смыться врага рыцарь света не догонит — ноги коротковаты и кольчужка тесна в талии.

Паладин не сможет издали выманить монстра на группу, как это делают маги, воры и охотники. Наконец (и это самое грустное), паладин очень слаб по средней убойной силе. Здесь его «делают» и маги, и воины, и воры.

Впрочем, надо заметить, что против мертвецов (разумеется, только NPC) у паладина есть пара приемов. Например, святое заклятье. Оно не только настигает покойника издали, заставляя броситься на героя, но и наносит ему хороший урон. А если к рыцарю света кинулись сразу два сильных зомби, то одного он может на несколько секунд отпугнуть другим заклятьем.

Как же лучше всего развиваться паладину? Лечение, усиление и броня наводят на простую идею: танки. Если уж ты прирожденный «выживалец» в бою, то почему бы тебе не встать впереди всей группы и не принимать на свою броню основной урон? Как и во всех воинских профессиях, успех паладина зависит от хороших и качественных вещей. При грамотном распределении очков таланта, с серьезной пластинчатой броней, крупным щитом, с правильными аурами и с раздражающим монстров благословением ярости из рыцаря выходит отличный «панцерваген» с возможностью самолечения. И, я думаю, это самый правильный вариант.

У него лишь один недостаток: без грамотной команды за спиной танк ничего не стоит. Но горевать по этому поводу не надо. Пусть другие горюют, а паладины командам нужны всегда. Никто в здравом уме не откажется от ауры, накрывающей всех участников команды невидимым щитом. Ни один воин не умер от хорошей прибавки к силе атаки, и ни один маг не отказался от ускоренного возобновления волшебной энергии. И, конечно, никогда еще возможность воскрешения из мертвых не была в команде лишней.

Паладин гибок, и это его преимущество. Если вы хотите устроить из него танк с уклоном в лечение товарищей — смело действуйте. Желаете сосредоточиться на нанесении вреда супостату и отчасти лечении — пожалуйста. Но не забывайте одну простую истину: тот, кто умеет делать все, вряд ли может делать что-то действительно хорошо.

А теперь посмотрим, чего паладин достигает к тридцатому уровню.

РЫЦАРЬ СРЕДНЕГО ВОЗРАСТА

Почему я заговорил про тридцатый уровень. Ну, во-первых, до сорокового уровня я еще не добрался. Во-вторых, на «экваторе» у героя появится возможность купить у сенсея новую партию благословений и заклинаний. Накопив несколько золотых, паладин именно на тридцатом уровне сможет приобрести редкий боевой молот.



Крепость на холме Часовых — островок цивилизации в Закатном краю.

В моем случае герой развивается больше в сторону нанесения повреждений. На тридцатом уровне отставание от «сверстников» в этой области еще не так заметно. Вы, конечно, помните, что начиная с десятого уровня герой на каждом последующем получает одно очко таланта и может вложить его для усиления в нужной области.

Напомню: аура действует бесплатно и постоянно на героя и всех находящихся неподалеку членов команды. Один паладин может активировать лишь одну ауру, но если паладинов двое, то они могут «включить» две разных — работать будут обе.

Благословить на пять минут рыцарь может любого героя, но два разных благословения (или больше) на одном герое могут висеть, только если паладинов в команде двое (или больше).

Печать действует только на самого рыцаря, работает полминуты и может висеть лишь в одном экземпляре. Работающую печать можно «перевесить» на монстра, при этом он страдает — но как именно, зависит от печати.

Не забываем, что у гномов есть врожденное свойство «камня» (Stoneform). Применяется не чаще, чем раз в три минуты, и действует двадцать секунд. Замедление героя прекрасно компенсируется усилением брони и полным иммунитетом к кровотечениям, болезням и ядам.

Итак, в арсенале рыцаря тридцатого уровня есть:

Священный свет (Holy Light). Обычное лечение, без которого паладин — не паладин. Пятый уровень позволяет восстанавливать около пятисот единиц здоровья. Субъективная оценка — 10/10.

Вспышка света (Flash of Light). Маленькое лечение, в пять раз слабее предыдущего. Работает быстрее, тратит меньше магической энергии. Полезно, если надо быстро довести до кондиции лишь слегка покусанных товарищей. Оценка — 5/10.

Очищение (Purify). Мгновенно снимает с персонажа отравление или болезнь. 8/10.

Воскрешение (Redemtion). Смерть — это только начало. Жаль, воскрешение отъедает много энергии. Воскресив трех товарищей, обессилевший паладин должен сесть на землю и выпить что-нибудь этакое, зачарованное, чтобы восстановить полоску «маны». 10/10.

Возложение рук (Lay on Hands). Заклятие последней надежды. Представьте себе, что вы деретесь с целой армией чудовищ, лечиться уже не можете (кончилась магическая энергия), а здоровье стремительно исчезает. Применяйте возложение рук срочно! При этом магия тает до нуля (невелика беда, если мана и так плескалась на донышке), а здоровье восстанавливается *полностью*. Прочувствуйте этот момент. Неопытный ордынец или бретер, уже мысленно празднующий победу, после такого вполне может запаниковать. Конечно же, оценка — 10/10! Применять возложение рук можно только один раз в час. Впрочем, если герой попадает в переделки чаще, то ему надо что-то пересмотреть в своей тактике.

Молот правосудия (Hammer of Justice). Позволяет оглушить врага на четыре секунды один раз в минуту. Незаменимо. Если в команде три паладина, то враг может так и не понять, что его убило. Особенно эффективен молот против магов. Оглушение гарантированно перебивает процесс колдовства. 10/10.

Божественная защита (Divine Protection). Восемь секунд неуязвимости. Драться в этом состоянии нельзя. Можно лечиться, но лучше всего — делать ноги. Еще одно спасительное заклинание, и посему — 10/10. Тем более что применять можно чуть ли не каждые пять минут.

Божественное вмешательство (Divine Intervention). Тратит один покупной Символ Божественности на то, чтобы выбить участника команды из боя на полминуты. Он становится полностью неуязвимым, но и сам ничего не может сделать. Применяется не чаще, чем раз в час. Звучит хорошо: проще на время убрать товарища из боя, чем долго и нудно отваживать от него чудищ. Но на практике я божественным вмешательством ни разу не пользовался.

АУРА

Аура набожности (Devotion Aura). Самая популярная аура у паладинов, и не зря. Четыреста дополнительных единиц брони — почти полноценный щит. 10/10. Как правило, другая аура в командах используется, только если в них больше одного рыцаря света.

Аура возмездия (Retribution Aura). Враг, ударив по герою или любому участнику команды, получает восемь единиц святого урона. Вроде бы и мелочь, но когда команда большая и соперников много, эффект становится ощутимым. Если в команде два паладина, то второй включает ауру возмездия — тут двух мнений быть не может. 8/10.

Аура сосредоточения (Concentration Aura). На треть увеличивает шансы того, что при ударах накладываемое заклятье не перебьется. Придумать ситуацию, в которой она бы пригодилась, сложно (в голову приходит только такой вариант: команда из четырех паладинов). Если чудовище бьет мага — что-то неладно в датском королевстве. Магу надо срочно спасаться, а остальным — спасать мага. 4/10.

Аура сопротивления тени (Shadow Resistant Aura). Повышает сопротивление участников команды к заклятьям, основанным на магии тени (колдуны, темные священники, некоторые NPC). 5/10. На тридцать втором уровне паладин получит следующую ауру сопротивления — уже против тайной магии мороза.

БЛАГОСЛОВЕНИЕ

Благословение силы (Blessing of Might). Нестареющий хит для любых рукопашных классов: воинов, паладинов, воров, охотников. Прибавка к атаке в шестьдесят шесть единиц. Безусловно — 10/10.

Благословение мудрости (Blessing of Wisdom). Только для тех, кто балуется магией. Ускоряет восстановление магической энергии. 5/10.

Благословение защиты (Blessing of Protection). Средство для спасения товарищей по команде из неожиданных неприятностей. Восемь секунд полной неуязвимости (и невозможности драться тоже). Если команда осторожна, оно не понадобится. А паладин при нехороших сюрпризах в первую очередь должен спасаться сам. 4/10.

Благословение спасения (Blessing of Salvation). Обычно вешается на самого дохлого участника команды и делает его менее заметным для чудовищ. На первый взгляд хорошо, но с другой стороны — нужны ли команде откровенные дистрофики? 6/10.

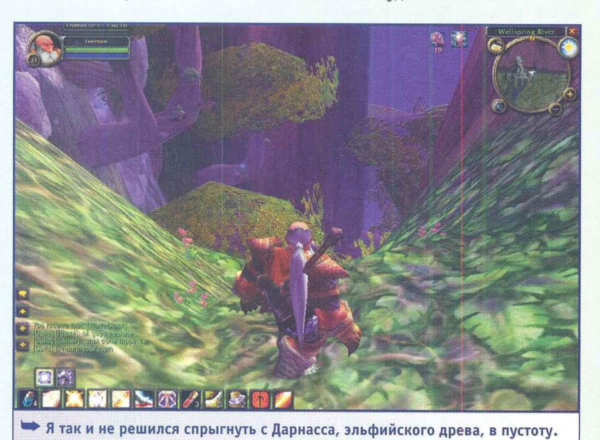
Благословение свободы (Blessing of Freedom). Высвобождает героя из паутины, опутывающих корней, льда и тому подобных обездвиживающих штук. К сожалению, быстро высвободить команду из пут не получится — «остывает» это заклинание полминуты. 3/10.

ЕВРОПА ДОЖДАЛАСЬ

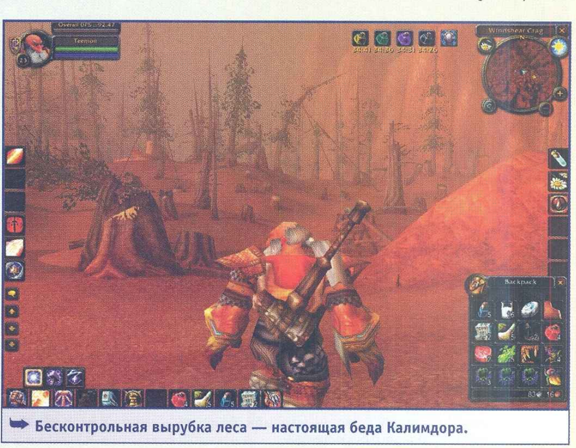
Пока я бегал по Сумеречному лесу, игра **World of Warcraft** официально стартовала в Европе, а значит, и у нас, в России. Теперь не надо изображать кенгуру и хитрить с адресами. Европейские сервера ближе к нам, а это означает не только уменьшенное время отклика, но и совпадение времени суток.

Как обычно, было множество накладок. Европейцы надеялись, что обжегшиеся на американском релизе **Blizzard** подойдут к делу более ответственно. Крупномасштабного падения серверов не было, но без перегрузок и очередей не обошлось, так что разработчикам пришлось спешно заводить новые миры. В течение нескольких дней трясло и лихорадило регистрационный сервер, и честно купившие свои коробки жители Европы долго не могли попасть в игру.

К счастью, уже через неделю почти все пришло в норму, и серверы вышли на расчетные мощности.



Я так и не решился спрыгнуть с Дарнасса, эльфийского древа, в пустоту.



Бесконтрольная вырубка леса — настоящая беда Калимдора.

ПЕЧАТЬ

Печать крестоносца (Seal of Crusader). Еще недавно на вопрос «какую печать использовать?» ответ был одним: только ее. Паладин бил быстрее и сильнее, урон возрастал примерно в полтора раза. Так было до тех пор, пока в Blizzard не решили, что с такой печатью паладины слишком сильны. Да и описанию своему («Ускорение, но ослабление ударов») она не соответствовала. Теперь удары действительно ослабели — настолько, что использование печати потеряло всякий смысл. Даже высвобождение печати, делающее монстра уязвимее к святым повреждениям, не исправило положения. 4/10.

Печать управления (Seal of Command). После заплатки именно она стала самой полезной. Паладин получает шанс при ударе нанести дополнительно святое повреждение, равное... силе оружия. То есть получается двойной удар. Эффект отличный. Жаль только, что тут все зависит от удачи. Три «двойных» удара подряд — большая редкость. Обычно при драке с равным по уровню врагом паладин успевает нанести один, максимум два «двойных» удара. Случается так, что их вообще нет, и печать пропадает зря. 9/10.

Высвобождение бьет по врагу святым повреждением при каждом оглушении. А это значит, что сразу после печати управления хорошо использовать...

Печать правосудия (Seal of Justice). Шанс при ударе на две секунды оглушить врага. Вроде бы бить оглушенного соперника легко и просто. Но тут есть тонкость: по правилам игры, после третьего заклинания оглушения враг приобретает к нему иммунитет. Так что если вы три раза оглушили противника (например, один раз молотом правосудия и два раза — печатью), то пытаться повторять трюк бесполезно. Включайте другую печать.

Правосудие очень полезно при схватках с любыми человекообразными существами. Высвободив печать, вы на целых полминуты лишите врага возможности броситься в бегство и привести на помощь друзей. Поэтому — 8/10.

Печать ярости (Seal of Fury). Паладин своими ударами дополнительно злит монстров. Классическая «танковая» печать. Когда надо срочно перевести внимание чудовища со слабого священника на себя, лучше ее не придумать.

Если печать высвободить, то паладинские священные заклятья (такие, как следующая печать, например) приведут чудовище в еще большую ярость. 7/10.

Печать правоты (Seal of Righteousness). Шанс дополнительно нанести при ударе врагу чуть-чуть урона по линии святой магии. При высвобождении бьет еще немного. На мой взгляд, бесполезная вещь. 3/10.

Печать света (Seal of Light). Дает паладину шанс при ударе восстановить здоровье на сорок единиц. Вроде бы полезно для танков, но опробовать в бою я эту печать еще не успел, поэтому оценку не ставлю.

Суд (Judgement). Высвобождает печать, переводит ее с паладина на врага. Каждая печать дает свой эффект от «перевода» — запрет на бегство, кратковременный удар, дополнительный урон и так далее. Служебное заклятье.

АНТИМЕРТВЕЧИНА

Чувство мертвых (Sense Undead). Помечает находящихся поблизости мертвецов на миникарте. Удобно, не более того. 6/10.

Экзорцизм (Exorcism). Применяется только против NPC-нежити. Атакующее заклинание, хорошо «выманивающее» (pull) мертвеца на героя или группу. И не только выманивающее, но и неплохо заменяющее первые пару ударов. 8/10.

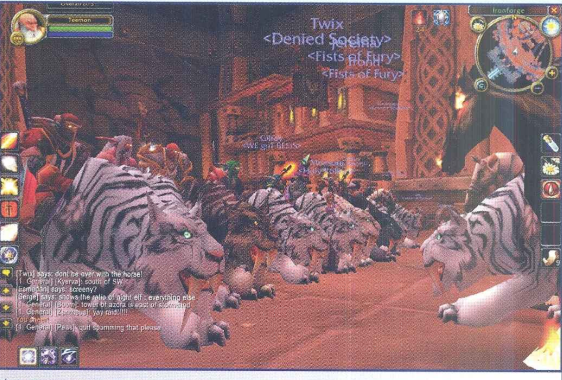
Изгнание мертвых (Turn Undead). Позволяет на десять секунд отогнать мертвеца. Но лишь одного, и лишь раз в полминуты. 7/10.

ДВАДЦАТЬ ТАЛАНТОВ

А теперь посмотрим, как я распределил таланты к тридцатому уровню.



Мы готовимся напасть на черных гномов Мокроземья. Жить нашей команде осталось не больше двух минут.



В Кузне тоже проходят кошачьи выставки. Самая редкая расцветка тигра — в крапинку.

Школа защиты (Protection):

Улучшенная аура набожности (Improved Devotion Aura). Вложил пять очков (максимально возможное число). «Броневой» эффект ауры усилен на четверть, итого — 390 единиц брони.

Школа святости (Holy):

Духовное сосредоточение (Spiritual Focus). Тоже пять очков. Теперь мои лечащие заклятия не сбиваются при ударах в семидесяти процентах случаев. Эта способность выручала меня уже много раз. Рекомендую всем.

Школа возмездия (Retribution):

Улучшенное благословение силы (Improved Blessing of Might). Усиление самого популярного благословения на одну пятую. Пять очков.

Специализация на двуручном оружии (Two-Handed weapon specialization). Пять очков, пятипроцентное усиление ударов двуручным оружием. Мощные булавы и молоты, особенно синие, — вне конкуренции. Никакие мечи и топоры с ними не сравнятся. Впрочем, это мое, сугубо гномье мнение, и к шестидесятому уровню оно вполне может поменяться в пользу щитов и одноручного оружия.

Печать управления (Seal of Command). Вообще, паладин получает возможность выучить печать на тридцатом уровне. Но этот талант даст вам отличную печать намного раньше. Вещь не лишняя, особенно после ослабления печати крестоносца.

А что дальше? Увидим. Помните, что до высоких уровней, распределяя таланты, можно не тревожиться за тонкости специализации. Развивайте то, что поможет вам здесь и сейчас. А перебросить таланты можно потом, когда вы четко усвоите для себя сильные и слабые стороны героя.

К СВЕДЕНИЮ: если вы хотите делать все по науке, зайдите на ***wowvault.ign.com***. Вас поразит обилие схем талантов для всех классов и направлений развития.

Но довольно скучной математики. Приключения продолжаются!

На этот раз я решил оформить часть статьи в виде небольшого гида по знаменательным местам для начинающего игрока. Ведь не секрет, что развитие дает герою не столько силу и мощь, сколько свободу. Начинающий персонаж может без опаски бродить только в «ясельных» районах. Постепенно его познания в географии становятся все шире, и к сороковому уровню ему открывается весь мир — от гиблых северных районов Восточных Королевств до южного кратера Ун-Горо в Калимдоре.

ВОЛШЕБНЫЕ НОЧИ ЗАКАТНОГО КРАЯ

В Закатный край герой приходит еще на десятом уровне. И контраст между снегами Дун Моро, лесами Эльвина и его золотистым великолепием поразителен. К «экватору» я открыл для себя много красивых мест, но, пожалуй, ни одно не сравнится по великолепию с Закатным краем. Особенно хороши здешние ночи, когда небо чисто и прозрачно, а звезды освещают команду начинающих героев, решившихся на новый ктулхуцид.

По ночам в Закатный край приходят орки и тролли. Они пробираются сюда из мыса Шипа через Туманный лес, так как знают: здесь обитают новички. Вообще, бояться ордынцев не стоит. На территории Альянса они не могут напасть на героя, который не открыт для PvP. За орками можно бегать, их можно дразнить. Флаг PvP открывается, только если вы напрямую вмешаетесь в бой. Через пять минут ваш персонаж вновь мирный и неуязвимый.

Ордынцы прибегают к разным трюкам, чтобы спровоцировать героев на драку. Однажды ночью я поднялся на холм у Мертвых Шахт, отряхивая руки от чешуи погибших мурлоков, и обнаружил странную картину: друг напротив друга на земле мирно сидели клыкастый разбойник-тролль и эльфийская волшебница примерно одного со

мной уровня. Тролль был уязвим, мы — нет. Но что-то подсказывало мне: дело нечисто.

Оказалось, да. Неподалеку в режиме скрытности бродил другой тролль, побольше. Пока первый корчил рожи и делал неприличные жесты, второй терпеливо ждал нападения самоуверенного рыцаря. Не дождался. Разбойники, недовольно порыкивая, скрылись за холмом.

Я был стреляным новичком. В первый раз мой персонаж попался на удочку еще в Лок Модане, когда увидел нескольких ордынцев, бегущих за раненым героем совершенно безобидного уровня. Подлечив несчастного и получив значок «гордый участник альянса», мой персонаж тут же погиб под копытами таурена. И еще раз, и еще (кладбище было тут же рядом). А тот герой, которого я хотел спасти, спокойно побежал дальше по дороге. Таурен держался поодаль и его не трогал.

Если не считать набережных квестов по Ктулхуциду и парытройки заданий поменьше, то в Закатном краю есть лишь одна крупная серия квестов. Но зато какая!

Среди полей и заброшенных ферм гордо возвышается белая башня. Когда бандиты под командованием пирата Ван Клифа захватили округу и городок на юге, сюда из Штормового пришло народное ополчение и построило оборонительный рубеж — ту самую башню на холме Часовых. Вокруг нее образовался островок цивилизации: торговцы, грифоний аэродром и даже таверна с почтовым ящиком. Пусть она больше похожа на барак и крыша у нее недостроена, но здесь вполне можно отдыхать и набираться сил после очередного задания от Гриана Стаутмэнтла, начальника народного ополчения.

Поначалу задания безобидны. Глава ополчения попросит вас убить нескольких бандитов неподалеку. Потом — еще нескольких, но уже тех, что посильнее и живут в заброшенном городке с романтичным названием Лунный Ручей. Делать нечего — герой прибивается к партии и пририсовывает себе еще несколько звездочек на фюзеляже. Наконец ополченец дает третье задание — уничтожить несколько самых сильных разбойников, что поселились в холмах южнее городка. Делать это лучше всего с крупной командой — бандиты действительно опасны.

Окончательно запыхавшись, игрок возвращается к холму Часовых и выясняет, что сюжет развивается дальше. Теперь ему надо перехватить посланца бандитов и снять с его хладного трупа письмо. Лучше всего стеречь почтальона у города, пока его не перехватили другие герои.

Задания идут, опыт капает, уровень растет. Следующая миссия — проводить двойного агента бандитов в Лунный Ручей, к входу в Мертвые шахты. Когда игроку уже становится интересно, чем кончится серия заданий, наступает неожиданная развязка. Квест формулируется просто и ясно: войти в Мертвые шахты и убить самого Ван Клифа.

Скоро сказка сказывается, да не скоро дело делается. А все потому, что живет Ван Клиф не в самих шахтах (по-своему довольно безобидных), а дальше, в «мгновенном» подземелье. И чтобы добраться до его корабля, надо сразиться с несколькими боссами и пройти множество комнат, обитатели которых шутить не любят. Обычно к этому месту игры герой может похвастаться уровнем чуть выше пятнадцатого. Даже храбрая пятерка таких малоразмерных героев вряд ли дойдет до корабля.

На двадцать четвертом уровне я в очередной раз попробовал войти в подземелье Мертвых шахт и выскочил назад как ошпаренный, не пройдя и первых двух залов. Полный мрачных дум, я возвращался к башне Часовых, чтобы сесть на грифона и попытать счастья где-нибудь в другом месте. Вдали уже нарисовался знакомый силуэт башни, как в общем чате раздался голос:

— Кто сможет вылечить меня от отравления, тому я помогу с квестом!

ПОЕЗДА УХОДЯТ ВДАЛЬ

Вы знаете, я вообще-то паладин и умею лечить с самого начала игры. Но когда перед башней на холм выскочила прекрасная эльфийка-друид на белом саблезубом тигре и попросила помощи, я слегка замешкался. Как может помочь простой увалень-паладин друиду пятидесятого уровня?

Взмах рукой, и яда как не бывало. Соскочив с тигра и элегантно раскланявшись, Эллин поинтересовалась, чем она может помочь.

— А... э-э... спасибо, вообще-то я просто хожу тут туда-сюда... Ах, да, Ван Клиф!

— Ван Клиф? — нахмурилась она. — Не вопрос, помогу! Побежали.

На пути к Лунному Ручью я пытался расспросить ее, где она подхватила этот яд. Эллин махнула рукой куда-то на восток и сказала, что пыталась вскрыть замок в дальней башне. Но я ей так и не поверил.

Быстро пройдя безопасный участок шахт, мы вошли в подземелье. Сначала я пытался помогать Эллин справляться с наседавшими на нее бандитами и коварными гоблинами. Потом понял, что только мешаю, и самоустранился, время от времени давая знать о своем присутствии лечением. Эллин проходила комнату за комнатой как вихрь.

Погиб первый босс — здоровенный двухголовый людоед. Пал второй — гоблин верхом на ходячей машине. Третий босс тоже был гоблином, но уже пешим. Из огромной литейной мы попали в гигантский подземный док. Мне оставалось только мародерствовать на трупах, пока Эллин сверкала голубыми кинжалами где-то впереди. Посреди дока стоял огромный пузатый корабль угрожающего вида, а вход на него сторожил высоченный таурен-пират. Напрасно он топал ногами и доставал одну булаву страшнее другой. Эллин быстро справилась с ним, а мне оставалось лишь подобрать с его тела редкую булаву, после которой я тут же выбросил свой старый меч.

Ван Клиф поселился на самом верху корабля в капитанской рубке. Рядом с ним всегда верные телохранители. Но могут ли они помочь своему боссу, когда в деле замешан друид пятидесятого уровня?

Оказавшись вновь на свежем воздухе, эльфийка вежливо помахала мне рукой, вновь вскочила на саблезубого тигра и растаяла вдали.

Так я прошел последнее задание народного ополчения — «паровозиком». Способ очень простой, и все, что для него требуется, — один высокоуровневый герой-альтруист. В мире **Ragnarok Online**, как вы помните, моим пропуском «наверх» стал рыцарь Кахаши. Он делал добрые дела от скуки. В **EVE Online** мне помог Эзан Кел, он же Хебба Четвертый. Он занимался пиаром своей гильдии. В **World of Warcraft** на последнем уровне игра только начинается. Скучать не приходится: зачем возиться с детсадом, когда можно устроить рейд к Оргриммару или сразиться тем же рейдом с одним из игровых боссов? Вроде бы незачем.

Но дух взаимопомощи все равно процветает. Почему? Так устроена сама игра? Игроку хочется почувствовать себя значимым и получить порцию неуклюжих благодарностей? Или, может быть, противостояние Альянса и Орды взращивает патриотические чувства? Гном-охотник, разговорившись со мной у приозерного Лэйкшира, помог сделать два сложных квеста. Еще один охотник, но уже эльф, бросил клич и собрал «поезд» для посещения города карликов — Номергана. Я вписался в команду «четвертым вагоном», сдал два квеста и раздобыл превосходный щит. Так почему же они это делают?

И почему я на тридцатом уровне пару раз набирал «поезд» из новичков и проводил по маршруту

СМЕРТЬ НА АУКЦИОНЕ

Удивительный случай произошел как-то раз на аукционе в Кузне на сервере Cenarius. Внезапно по неизвестной причине все герои в помещении мгновенно погибли, получив по несколько тысяч единиц повреждения каждый.

На форуме начали строить догадки, как такое могло произойти:

— Накопление угарного газа из-за неполного сгорания кислорода в Великой Кузне?

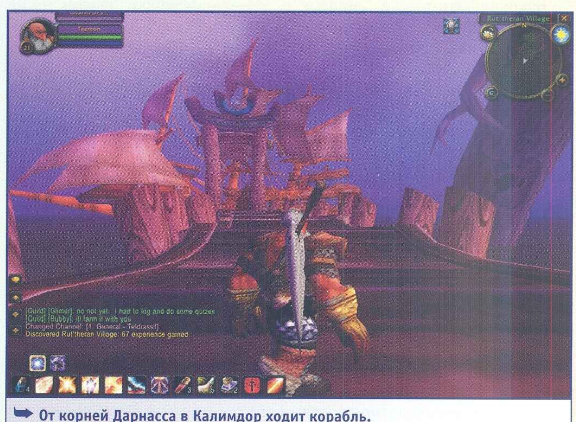
— Мертвый спецназовец запустил чуму в систему вентиляции крепости?

— У всех случился сердечный приступ, когда на аукцион выставили легендарного питомца: суккуба в красной мини-юбке?

— К покупателям пришло массовое увлечение экзистенциализмом и понимание всей тщетности аукциона и жизни вообще?

Потом выяснилось, в чем дело. Ловкий колдун нашел дыру в игровой механике и воспользовался ею. Он приказал своему призванному из другого мира питомцу напасть на одного из сильнейших игровых монстров. Монстр проклял питомца, а колдун привел его на аукцион и изгнал, пока проклятье не кончилось. В результате все находящиеся рядом герои получили немыслимый удар и погибли.

Что сделали игровые мастера с этим Левшой — история умалчивает.



От корней Дарнасса в Калимдор ходит корабль.


Ну, ударь меня, ударь!



Редкий момент: разбойники оглушили друг друга одновременно.

Ктулхуцида? Наверное, это ностальгия. Воспоминания о том, как я сам драпал по холму вниз от грозного Вагаша, и легкая зависть к тем, кто только-только пришел в этот мир.

Вы пришли в Азерот. Знайте: вам тут рады.

КОНЕЦ ГАТ'ИЗОГГА

Красный Кряж. Хорошее место для героев от двадцати и старше. В озере живут мурлоки, по всей округе расселились псоглавцы, а в замке с башней обитают орки Черной Скалы во главе с Гат'Изоггом.

Здесь нет замысловатости квестов народного ополчения. Все намного проще: отбери рыбу у мурлоков, принеси голову этого, коренной клык того, десять оркских топоров и так далее. Для многих игроков Кряж — первая «нейтральная» территория, на которую они попадают. Здесь они не защищены от нападок нахальных ордынцев, которые иногда плавают в озере и устраивают неприятные сюрпризы любителям спортивного плаванья. Обычно при этом поднимаются жуткие вопли в общем чате.

— В озере плавает тролль, он меня убил! — кричит паникующий новичок.

— Какой уровень? — сразу же деловито спрашивают случившиеся поблизости высокоуровневые герои. Новичок уровня не видит — маловат он для этого. Начинаются гадания. Ага, если он убил такого-то с двух ударов, значит, он такой-то.

Наконец кто-то не ленится сплавать на место происшествия и выясняет точный уровень хулигана (а заодно и то, что он не один, а в компании с колдуном). После этого чаще всего находится некто очень крутой — он со вздохом прыгает в озеро и начинает с нарушителем гонки вокруг долины брассом. Если даже хулигана удастся призвать к ответу, кладбище тут же рядом. Тролль возрождается, и вновь поднимается крик в чатах.

Наконец ордынцу надоедает дразнить Альянс, и он уходит восвояси. И вновь Красный Кряж превращается в тихое и сонное местечко. А пока все спят, настоящие манчкины качаются. У Красного Кряжа очень неплохое место для жевуна, желающего за пару часов подняться с шестнадцатого уровня до девятнадцатого. От приозерного города идите по дороге на восток. Не доходя до лесопилки, сверните налево, на тропинку, вьющуюся между горами. Когда перед вами замаячат орки, сверните направо, к поваленному дереву. Здесь живет кабанье стадо, которое возрождается так быстро, что бить кабанов можно практически непрерывно.

Гат'Изогг и его элитные орки Черной Скалы — венец квестов Кряжа. Еще на Иллидане я усвоил одно хорошее правило: хочешь жить — не суйся к этим оркам. Они обломали рога не одной самоуверенной команде, участники которой полагали, что двадцать второй уровень и пятеро участников гарантируют победу.

Иногда группа даже одолевает подход к башне на холме и смело бросается на штурм внутреннего дворика. Большая ошибка! Во внутреннем дворике обитают орки-шаманы. Обычно после столкновения с ними выживших участников группы орки гонят вплоть до подошвы холма, а те, кому повезло меньше, с чертыханиями бегут с кладбища к своим телам через половину Кряжа.

Поэтому каждый раз, когда мне предлагали поучаствовать в рейде на Изогга, я старался внести в диалог долю здравого скепсиса.

— Айда с нами. У нас тут воин, вор, колдун — будешь вторым паладином.

— Не-е, ребята. Добром это не кончится. Вы на уровни свои посмотрите.

— Много ты понимаешь. Да мы этого Изогга грудью перешибем! Одной левой!

Обычно я все же соглашался, но держался поодаль. Не потому что трусил, а потому что... если не я, то кто же потом будет воскрешать незадачливых героев?

Впрочем, обычные группы игроков все-таки могут добраться до верхнего этажа замка, где живет Изогг. Это даже легко, если замок штурмуют одновременно две-три группы. Когда очередная команда позвала меня на штурм замка, я по привычке начал ныть, изображая крокодильчика с отдавленными лапами. Но внезапно оказалось, что двор пуст, и только трупы орков-шаманов живописно усеяли утренний пейзаж.

Внутри замка гибли две группы. Вы меня знаете: я, как паладин, не могу пройти мимо гибнущего товарища по Альянсу. С криками «Навались!» наша команда поддержала смельчаков огнем и мечом. Дюжина героев быстро прошла по телам орков Черной Скалы на второй этаж, устроив в замке настоящий хаос. Все выглядело так, будто тут побывал воин-альтруист последнего уровня. Но мы были новичками. Тогда мы еще не знали, что используем классическую тактику рейда подземелья.

Игровая механика устроена так, что весь опыт за убитого орка и всю добычу получает тот, кто первым нанес ему повреждения. Гат'Изогг всегда слыл орком почтенным, и его свита отнюдь не была легкомысленной. Но против дюжины энергичных героев они ничего сделать не смогли. Первая команда получила трофеи (каждый герой снял с трупа Изогга его голову) и смылась. Через десять минут орк возродился со свитой снова, и я быстро «осалил» его топором, чтобы голова досталась нам.

Но оставить третью команду в одиночестве против орков было бы нечестно. И я приказал своим подождать третьей реинкарнации Гат'Изогга. После короткого боя и третьего «урожая» голов команды взаимно расшаркались и выскочили на свежий воздух.

Прощай, Красный Кряж. Пора двигаться дальше. Куда?

ВО МГЛЕ ТУМАННОГО МОКРОЗЕМЬЯ

Если из столицы Альянса — города Кузни — вы пойдете по заснеженным долинам Дун Моро на восток, то выйдете на зеленые холмы Лок Модана, к озеру. Обязательно сходите на плотину и посмотрите вниз, на туманные поля Мокроземья. Только будьте осторожны — может закружиться голова.

В Лок Модане много хороших заданий и мест для развития персонажа. Трогги на востоке, элитные орки на севере, за плотиной. Если ваш уровень порядка шестнадцатого, вы можете отлично поохотиться на зверье к востоку от озера. Охота там — великолепная. А лось ушел за кордон.

Но если вы от маленького городка Фелсамара пойдете на север, то выйдете к Дун Алгазу — пограничному горному хребту, разделяющего мирный Модан и опасное Мокроземье.

Мокроземье навсегда запомнится мне тем комическим случаем, когда я в туннеле Дун Алгаза наткнулся на рейд Орды и попытался от него убежать. Напомню, тогда у меня ничего не вышло. Лишь потом я, оправдывая гордое звание «Зоркий глаз», обнаружил более короткий путь. Не доходя до последнего тоннеля, можно аккуратно спрыгнуть со скалы и оказаться прямо в Мокроземье, да еще в стороне от дороги.

Мир тумана, болот и ручьев. Живность тут обитает от двадцатого уровня и выше. В пещере бродят пауки, в болотах селятся несчастные, заеденные комарами и оттого злобные псоглавцы. У подножья гор устраивают моционы разноцветные хищные динозавры, а на севере у границы живут чрезвычайно опасные гномы Черного Железа. С парой таких гномов не каждый тридцатиуровневый персонаж справится.

Ходить на северо-восток, к Драконьим Воротам я не советую. Вы вполне можете поохотиться на динозавров в пещере рядом, но не стоит ходить раньше времени за ворота, если вы хотите дожить до старости. Потому что там живут драконы, и они не любят, когда их беспокоят.

Если по дороге от Дун Алгаза вы рванете на запад вокруг горного массива, то выйдете к берегу великого моря и окажетесь у ворот крепости. Это Менетил, последний настоящий город перед северными землями мертвецов. Отсюда вы можете отправиться в восточный Калимдор на корабле или на его северную часть — на лодке.

Только почему самой лодки не видно и лодочник просто телепортирует вас в Калимдор при помощи квеста? Я открою вам эту тайну.

Сначала герои отправлялись в Калимдор на настоящей лодке. И это было хорошо. Но однажды сразу несколько серверов World of Warcraft рухнули. Как только администраторы приводили их в чувство, они падали снова. Выяснилось, что фатальная ошибка вызвана... лодкой. По неизвестной причине лодка, отплыв от причала, пропадала под игроком. Тот падал в море и тонул, так как оказывался на глубокой воде. При этом падал не только он, но и сервер. Как только игрок пытался снова войти в игру, восстановленный сервер обрушивался снова.

Не в силах выяснить, почему лодка так странно себя ведет, разработчики ее удалили и заменили простой телепортацией, приладив к лодочнику квест.

Говорите что хотите, но для меня Мокроземье — самое загадочное место в Восточных Королевствах. Начать хотя бы с секретной военной базы гномов.

Да, именно с секретной и военной. И пусть она находится в горах Дун Моро, увидеть ее можно, если взять грифона из Кузни до Менетила. Пролетая над величественными горными пиками Дун Моро, вы увидите внизу гномьи крепости, грозных стражников и выстроенные в ряд танки с самолетами. Это те же танки, что стоят в глубинах Военного двора Кузни. Пару раз пролетев над базой, я заинтересовался и решил во что бы то ни стало до нее добраться.

Но как? Она была совсем рядом с Менетилом, но без альпинистского снаряжения и думать было нечего о том, чтобы забраться на крутые, покрытые снежными шапками горы. Первые пятьдесят метров еще можно одолеть по холмам, но выше обрывистые склоны меня не пускали. Я обследовал горный массив по периметру, пытаясь найти неприметную тропку, забрался в археологический лагерь. Тщетно. Все, что я сумел выяснить, — на вершине растут хорошие и редкие алхимические травки.

Потом пришлось проверить паучью пещеру. Тупик. Холмы Дун Алгаза выглядели многообещающе, но результата не дали. В Дун Моро я обследовал каждый кустик. Ничего. Абсолютно. Секретная база хорошо хранила свои секреты. Сдавшись, я пришел в Кузню и и через громкоговоритель спросил, как добраться на базу.

Оказалось, никак. Это недоступное для игроков место.

Если от Мокроземья путник отправится на север через разрушенный мост, то окажется в Арафийских холмах. Опаснейшее место, скажу я вам. Там бродят такие монстры, что если ваш уровень меньше тридцатого, сходить с дороги не советую. В самом центре холмистой местности затаился палаточный городок Альянса с грифонами и элитными стражами.

Но поверните на запад, пройдите по дороге мимо замка и выходите в лес через ворота. Будете удивлены — звери здесь намного безобиднее арафийских. Отправившись по дороге на восток, вы найдете последний пограничный городок. Последний, потому что дальше начинается Сереброхвойный лес — ордынские земли нежити, наполненные собственной мрачной красотой.

Но мне некогда было любоваться красотами северного Подземного Города. В земли Орды меня занесла паладинская доля. Я выполнял квест, чтобы получить редкую и очень ценную двуручную булаву. Лучше всего браться за паладинский квест не в одиночку, а вдвоем или даже втроем. Так проще. Одинокий герой просто не выживет в подземельях крепости Коготь Тени.

НИ ШАГУ БЕЗ АУКЦИОНА

Где бы я ни был, я всегда возвращаюсь в Кузню. Да и как иначе? Здесь мои учителя, старые знакомые. Отсюда высокоуровневые герои отправляются в дальние рейды. Не забывайте про блошиный рынок перед банком, шумных чародеев и аукцион. Даже если я стану орком большим, я все равно вернусь сюда, чтобы сдохнуть под молотами обалдевших стражников.



Иногда гербы гильдий бывают очень грозными и красноречивыми. Бойтесь, орки!

МИР РАЗБОЙНИКА И ПАЛАДИНА

В стандартную поставку **Cosmos** входит очень интересный скрипт **Census**. С его помощью можно провести быстрый социологический опрос на сервере. Правда, анализируется не весь сервер, а только одна сторона — та, за которую вы играете.

И что же выяснилось про Альянс на сервере **Burning Blade**? Очень много интересного. Самый популярный класс — разбойники. За ними с небольшим отставанием идут паладины и охотники. Куда реже встречаются воины, маги и священники. Меньше всего игроки любят друидов и колдунов.

Любимые расы — люди и эльфы, они идут вровень. Гномов в два раза меньше. Самой непопулярной расой оказались карлики.

Вся информация собирается скриптом с помощью простейшей команды «/who». Кстати, не обязательно вводить ее в командную строку. Если вы хотите быстро узнать класс, расу, уровень, местонахождение и гильдию собеседника, просто щелкните в окне чата по его имени мышью, зажав **Shift**.

Вместе со статистикой по расам и классам Census выкладывает всю информацию о найденных в онлайне гильдиях. Они сортируются по количеству опыта у участников, а по наглядной гистограмме вы узнаете распределение членов гильдии по уровням.

Под сводами Кузни живут веселые люди. Они всегда найдут, как себя развлечь. В последнее время стали очень модными инсталляции из трупов. Если после смерти героя игрок его больше не трогает, то труп может лежать как угодно долго. Можно создать карлика по имени «Голый карлик», раздеть его, привести к входу на аукцион и совершить самоубийство. Тело будет лежать и путаться у людей под ногами. Но трупы по имени «Мертвое тело», «Нелюблюкарликов» — примитивное развлечение. Прийти в Кузню в виде огромного орка, успеть перед смертью раздеться и добежать до почтового ящика, чтобы в результате повиснуть на нем — настоящее искусство.

От нечего делать высокоуровневые герои устраивают парады и шоу. При мне несколько десятков эльфов на тиграх выстроились в эффектную шеренгу, а напротив них построились люди на лошадях. Шеренги удлинялись, пока не перекрыли всю площадь. Воспользовавшись моментом, кто-то бросил клич, и игроки отправились в рейд.

Еще совсем недавно в Азероте процветали азартные игры. Человек выходил на площадь и зазывал желающих сыграть на деньги. Роль рулетки играла специальная текстовая команда, возвращающая случайное число из диапазона. Профессия шулера возникла внезапно, но вскоре все крупные города запестрели объявлениями в чатах.

Игровые мастера смотрели на развлечения настороженно, но не запрещали самопальные «казино». Так продолжалось пару недель, пока после долгих раздумий Blizzard официально не запретили азартные игры. Они объяснили это забитыми спамом чатами и возможностью мошенничества. Часть игроков возроптала, но большинство облегченно вздохнуло, потому что спам и назойливые крики действительно стали проблемой.

И казино кончились. В чатах остался лишь спам торговцев и чародеев.

На аукционе я бываю постоянно. Взять, например, шелк. Нам, паладинам, бинты из тряпочек не нужны, мы сами себе скорая помощь. И одежду я тоже не шью. Поэтому всю материю, которая попадает в мой вещмешок, — льняную, шелковую, вязаную — я сбрасываю на аукционах. Спрос есть всегда, и не нашедшую покупателя ткань мне возвращают назад очень редко. Двадцать ярдов шелка — сорок пять серебряных, а это, как ни крути, почти половина золотого.

Прежде чем выкладывать вещь на аукцион, всегда полезно побродить среди предложений самому — сориентироваться, чтобы не попасть впросак с начальной ценой. Посмотрите, что пользуется спросом, что можно продать подороже. Правило простое: чем вещь нужнее и чем реже она встречается, тем выше цена. Скидывайте на аукцион старые ненужные сумки. Отправляйте туда все найденное оружие, одежду и доспехи.

Ценность вещи, будь то топор, рубашка или кольцо, определяется ее классом. Всего классов четыре, и название у каждого пишется своим цветом: начального уровня (серые), качественные (зеленые), редкие (синие) и эпические (фиолетовые). Самые простые предметы нет смысла выкладывать на аукцион. Вряд ли на них кто позарится. Эффекта мало, «плюсов» никаких. Сбрасывайте «серые» вещи NPC.

«Зеленые» предметы обычно выполнены качественно и кроме основного эффекта обычно дают прибавки к характеристикам. Качественный кинжал или кольчугу покупают практически всегда. И вы тоже покупайте хорошие вещи, составляя доспех из «зелени».

Помните, что один раз купленная и использованная качественная, редкая или эпическая вещь





Дирижабль — вот как ордынцы попадают на южный мыс Восточных Королевств.

«прилипает» к персонажу и не может быть продана заново другому игроку — только NPC за небольшую сумму.

Какие «плюсы» в первую очередь паладин должен искать от покупных вещей? В первую очередь посмотрите на характеристики персонажа и постарайтесь подтянуть «провалы». Опыт показывает, что для паладина полезнее всего, как ни странно, вовсе не сила, а выносливость (увеличивает здоровье) и сила духа (ускоряет восстановление). Не помешает и интеллект — добавочная магическая энергия.

А что же «синие» вещи? Скажу просто — это мечта. «Синий» одноручный меч наносит такой же урон, как «зеленый» двуручный такого же уровня. Редкий доспех в два, а то и в три раза превосходит показателем защиты обычный. Ради обладания такими вещами игроки и идут на интернет-аукционы, чтобы отдать реальные доллары ловким «азиатским тиграм». Более экономные товарищи собирают команды и идут воевать за элитные квесты — за них тоже иногда дают редкости. Именно за элитный паладинский квест я получил на двадцать пятом уровне прекрасную двуручную булаву. Наконец, если вы хотите самостоятельно изготовлять шедевры, идите в кузнецы и готовьтесь долго трудиться.

Стоит редкая вещь на аукционе в среднем в десять раз дороже обычной. Паладин желает на тридцатом уровне приобрести хорошую «убивалку»? Пусть он готовится выложить десять золотых и при этом еще стеречь свою ставку. Основная борьба за вожделенную «синеву» разворачивается в последние полчаса аукциона. Желательно все эти полчаса стоять возле аукционного NPC и ревностно охранять первенство. Если ставку перебил неизвестный конкурент, игрок срывается с места, бежит к почтовому ящику, вынимает свои золотые и стремглав несется назад, чтобы накинуть золотой и крикнуть: «Первый, черт побери!»

Так на тридцатом уровне мне за несколько золотых достался редкий двуручный молот...

Первый, черт побери!

ГДЕ ТРЕПЕЩУТ ОСИНЫ?

Если от Штормового вы пойдете на юг через весь Эльвинский лес и пересечете маленькую речушку, то окажетесь в мрачном и туманном Сумеречном лесу. Здесь никогда не наступает день. Ночные звезды сменяются мглой под хмурыми облаками. В тени деревьев бродят пауки, черные волки, а на западном кладбище у заброшенного села Воронова сопка обитают мертвецы. Город на востоке называется Даркшир, и здесь раздают превосходные квесты для персонажей тридцатого уровня.

Из всех спорных территорий Сумеречный лес — самый опасный. Через весь лес проходит дорога, которой пользуются ордынцы, идущие на север с мыса Душащего Шипа. Квесты Сумеречного леса — хорошее лекарство от оркофобии. Бегая от города к кладбищу и назад, игрок встречает ордынцев так часто, что волей-неволей привыкает к ним и спокойно бежит по своим делам, даже если навстречу мчится верхом на кодо здоровенный таурен. По неписаным правилам рыцарской чести игрок не должен в общем чате сообщать о передвижениях ордынцев, если те ведут себя неагрессивно.

Ближе к тридцатому уровню у паладина появляется возможность выучить несколько отличных «антитрупных» заклятий. Как и пещеры Пайона, кладбище у Вороновой сопки — прекрасное место для личностного роста духовных лиц. Выманил мертвеца заклятьем экзорцизма, убил. Выманил, убил. Романтика!

Прорубаясь с командой смельчаков через орды зомби и скелетов, я впервые столкнулся с эффектом заклинания страха, которым пользовались мертвые маги. Первая ассоциация: ой, Винни, а куда это я пошел? Персонаж закусывает удила и бросается в случайную сторону. Так он и будет бегать, не слушаясь игрока, пока страх не пройдет.

Возвращаясь по дороге в Даркшир, я часто сталкивался нос к носу с огромной пятиметровой многорукой тушей мерзости. Мерзость — квестовый персонаж: после активации квеста он бредет по дороге в сторону Даркшира. Нападать на него в одиночку не стоит, если ваш уровень ниже сорокового. Впрочем, если с мерзостью дерутся сразу несколько героев, можно присоединиться к драке. Главное — завалить, а там запинаем. Следите только за полоской здоровья. И отодвиньте камеру подальше от героя — драться удобнее, когда видишь все поле битвы целиком.

МАСТЕРА — КТО ОНИ?

Названия у гильдий встречаются самые замысловатые. Но, пытаясь соригинальничать с именем гильдии, игрок может ненароком нарушить игровые правила. Гильдию с неподходящим названиям игровые мастера могут насильно переименовать и даже распустить. Классической стала история русской гильдии **RU Lez**. Ее принудительно распустили, а иерархов временно забанили. Но не за RU, а за Lez. Игровым мастерам показалось, что создатели гильдии упомянули о сексуальных меньшинствах, а это в игре — табу.

А западные игроки вовсю потешаются над человеком, решившим дать своему орку гордое имя Люцифер. Игровым мастерам имя показалось слишком помпезным, и они слегка сократили его. Теперь по горам и долам Калимдора бегает огромный и грозный орк по имени Люси.

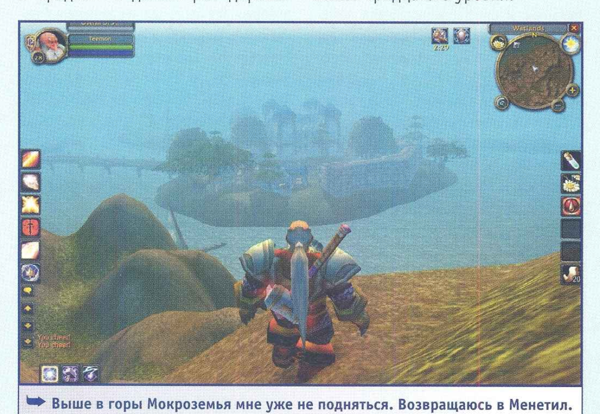
ГАНГСТЕРЫ АЗЕРОТА

Ордынцы — они такие же, как и мы, только плохие. Гадкие, нехорошие такие. Только взгляните на их изогнутые клыки, зеленую кожу и мрачные выражения лиц.

Наверное, ни для кого не секрет, что отношения у Альянса и Орды на PvP серверах... сложные. Кто вообще такие эти ордынцы? Чего они хотят? О чем мечтают, чем живут орки, тролли, таурены и мертвецы? Зачем приходят к нам? И почему сопротивляются, когда мы приходим к ним?

Чтобы играть за Орду, надо иметь определенную смелость. Опыт показывает, что игроков Альянса на серверах обычно больше, иногда — в два раза. Троллям и тауренам есть что защищать, и проблем с рейдами Альянса у них предостаточно. И когда на спорных дорогах эльф встречается с троллем, начинаются трения.

Навязывать бой заведомо слабому персонажу — плохо. Бежал тролленок, никого не трогал, а тут накинулся на него храбрый ры-



Выше в горы Мокроземья мне уже не подняться. Возвращаюсь в Менетил.



Выставив портал, маг может сэкономить себе и другим много времени.



Вернувшись вечером в таверну, я обнаружил на постели незнакомку. Здравствуй, Фиона, меня зовут Шрек.

царь и втоптал в землю. Называется такое явление «ганк», и в приличном обществе о нем стараются не говорить. Человек, последовательно отыгрывающий доброго героя, обычно пропустит слабого ордынца. Положение участника альянса обязывает.

Конечно, так считают не все.

Первую серьезную схватку с равным по силе ордынцем я бессовестно продул на двадцать шестом уровне. Случилось это в лесах Калимдора, недалеко от Каменных гор, когда я бежал к эльфам по своим квестовым делам. За мной увязался нахальный тролль-шаман. Близко он не подходил и держался на приличном расстоянии. Пройдя мимо травоядного динозавра, я «зацепил» его, но ввязываться в бой не стал, так как слышал о простой тактике не отягощенных моралью игроков: напасть на героя во время боя с монстром.

Динозавр снял с меня совсем немного здоровья, но тролль решил, что ему этого хватит, и выстрелил заклятьем. Если ордынец не понимает по-хорошему, будем исправлять. Я схватил булаву и бросился в бой. Тролль быстро выставил тотем. Завязалась битва. Оглушение, печать крестоносца, удар. Здоровье тролля убывало быстро, а я лечился. Когда был потрачен эликсир здоровья, а здоровье мое и тролля уже плескалось на донышке, я мысленно усмехнулся: «А что ты скажешь, когда я мгновенно восстановлю здоровье до упора?». Даже подбегающий откуда-то сбоку таурен меня не смутил, и я смело...

Стоп! Где заклинание, почему его нет на полоске? Когда на последнем издыхании тролль все же добил меня, я вспомнил, что недавно сортировал свои заклятья. И совершенно забыл положить на место «возложение рук». К счастью, кладбище было рядом, и, возродившись, я со второй попытки добежал до поселения эльфов.

Тридцатый уровень — не только «экватор», синий молот и хорошие заклинания за пазухой. Это еще и изрядная самоуверенность. Когда в одну из волшебных ночей Закатного края я обнаружил неподалеку мертвого священника, то лишь усмехнулся. Сражаться я не собирался, но священник напал на нечаянно «осалившуюся» карлу, и я не выдержал.

Нетрудно догадаться, что ближний бой не входил в планы ордынца. Мертвец прытко петлял между лагерями псоглавцев, но недостаточно прытко — он «поймал» на себя кучу разозленных животных и убежал, спасаясь от их подвывающей толпы.

Я не стал его догонять. Он сам вернулся и выстрелил отравляющим заклятьем. И снова верный молот в руках, и я бегу за ним. Вы когда-нибудь видели, как в мультфильмах персонажи бегают друг за другом вокруг дерева? Мы бегали вокруг высокого холма, и я очень быстро догадался остановиться и побежать в обратную сторону. Священник попался на этот простой прием и столкнулся со мной лицом к лицу, чтобы тут же на четыре секунды отплыть в нирвану. Но этого хватило лишь на два удара, не помогла и печать правосудия. Мертвец очнулся и махнул костлявыми руками. Меня обуял страх, и когда я пришел в себя, священник уже плевался заклятьями издали. Они не приносили мне особого вреда — я лениво подлечивался и, пару раз попытавшись сократить дистанцию, вернулся к холму Часовых.

Опыт показал, что паладин мертвого священника убьет легко. Если догонит, конечно. Сложилась забавная ситуация: он не мог меня убить, я не мог его догнать.

Впрочем, священника подвела самоуверенность. Он бежал за мной до самой таверны, пытаясь что-то сделать с моей полоской здоровья. Навстречу мне попался воин и сразу все понял. Врубив фирменный воинский спринт, он в одну секунду подлетел к священнику и хорошо огрел его топором. А тут подоспел и я. Вместе мы в три удара вернули мертвеца земле, которой он принадлежал.

Прибежав с кладбища, священник вновь попытался выманить меня из города. Но тщетно. Я понял на собственном опыте, что паладин — не из тех классов, которые дают игроку возможность играть в салочки.

Закончив на пару с охотником один из квестов Сумеречного леса, мы обнаружили на дороге орка. Повинуясь охотничьему инстинкту, напарник рванул к орку, но тот воскликнул: «Еще чего!» — и убежал.

Когда орки что-то говорят, игроки Альянса, не знающие языка, обычно видят что-то вроде: «Гыр быр пыц дэт нюк». Но, оказывается, есть способ переговариваться, не зная языка. Надо лишь пользоваться псевдографикой, составляя буквы из знаков препинания. Такой вот орковский перевод.

Пользуясь таким же способом общения, ко мне в заливе Трофеев приставал мертвый священник: «Дуэль! Дуэль!». Шалишь! Злить гоблинов-охранников я не буду.

Забавных эпизодов было много. При мне несколько высокоуровневых орков на волках устроили резню на главной площади Даркшира. Очень специфическое ощущение. Прячешься за стеной, выглядываешь из-за угла и видишь, как орк раскидывает по сторонам стражников и воинов Альянса.

Один раз тролль и таурен устроили в Даркшире цирк. Таурен боролся со стражниками, а тролль сидел на крыше и отстреливал желающих помочь стражникам. Заметив, как я втихомолку лечу и усиливаю стражника, он открыл по мне огонь, но был споймал тихо подкравшимися сзади рыцарями.

Можно еще вспомнить бой «стенка на стенку» за подземелье на побережье Пепельной Долины в Калимдоре. Две полные команды — наша и ордынская — схлестнулись в темной полузатопленной пещере за право собирать тухлые мозги. Победили ордынцы, но смею вас уверить: дрались мы отчаянно.

А однажды в районе Красного Кряжа объявился шаман, перекинувшийся волком. Он не только не убивал новичков, но и помогал им справиться со сложными чудищами, присоединяясь к сражению.

Кто поймет этих ордынцев?

ИЗВОЛЬТЕ, ВСТАНЬТЕ В ПОЗИТУРУ

Дуэли — еще один отличный способ лучше узнать сильные и слабые стороны персонажей. Схватка чести длится до последней единицы здоровья и абсолютно безопасна. Хотя нет, не всегда. Один раз меня вызвал на дуэль равный по силе паладин. Я согласился, и мы долго скакали под пологом Сумеречного леса, пока он не оказался на коленях. Но не успел я и глазом моргнуть, как сзади к нему подскочил скелет и одним ударом лапы избавил от последнего издыхания. Пришлось провести срочную реанимацию. Не деритесь там, где есть вероятность ненароком зацепить монстра!

В поединках чести я усвоил, что разбойников нельзя недооценивать. Спрятавшийся вор — серьезная угроза для паладина. Если он в режиме невидимости зайдет с тыла, то исход схватки под большим вопросом. Правда, однажды мне попался неопытный игрок. Он, как обычно, ушел в невидимость и стал заходить ко мне с тыла. Одного разбойник не учел — за ним по пятам бегала его механическая белка.

На средних уровнях воина равного класса победить несложно. К тридцатому уровню воин ненамного сильнее паладина в ближнем бою, а возможность подлечиваться дает рыцарям света серьезное преимущество.

Дуэли с магическими классами выигрываются в ближнем бою и проигрываются, если дистанцию не сократить. Часто неопытный бретер-маг в три секунды перед началом боя пятится, отходя от паладина. Догоняйте его и шарашьте что есть силы. Оглушение отлично работает против волшебников — оно перебивает их колдовство. В схватках с магами готовьтесь побыть некоторое время овцой — это неприятно. Пока паладин блеет и бегает



Немедленно спускайся! Мне надо набрать девятнадцатый уровень!



Если внимательно посмотреть на пульты управления дроидов, можно обнаружить пасхальное яйцо — портрет персонажа Starcraft.

по травке, маг спокойно отходит подальше и вынимает из кармана самые мощные замедляющие заклятья, чтобы спокойно бить паладина, бегущего к нему с грацией набравшегося пьяницы.

В боях с друидами готовьтесь побеждать — увы, друиды не зря считаются одним из самых слабых классов. Даже перекинувшись зверем, они ничего не могут сделать против стали.

Дуэли с братьями нашими меньшими — тоже веселое занятие. Смелость города берет. Однажды меня победил охотник, который был младше на десять уровней. Когда он вызвал меня на дуэль, я убрал оружие и взял в руки щит. Постреляв в меня для острастки, охотник вынул топор и начал крошить паладина в капусту. Но это было все равно, что пытаться вскрыть танк консервным ножом. Я просто стоял и терпеливо ждал, а потом шутки ради включил ауру возмездия. На каждый удар топора аура била охотника святой силой. Наши полоски здоровья убывали почти с одинаковой скоростью. Замешкавшись, я пропустил момент, когда еще мог подлечиться, и оказался на коленях.

ПУТЕШЕСТВИЕ В ГОРОД ПРИБАМБАСОВ

Путешествие на двадцатом уровне в залив Трофеев можно назвать экстремальным видом спорта в мире Азерота. А куда отправиться, когда герою уже стукнул тридцатник?

И тут я вспомнил, что есть в Калимдоре удивительный городок. Он нейтрален, принадлежит продувным гоблинам, и только в нем есть аукцион, которым может пользоваться и Альянс, и Орда. Это Гаджетзан. Какие чудеса ждут меня там?

Я уже не раз бывал в Калимдоре. Из Менетила туда ходят корабль и лодка. Лодка доставит вас на северный Темный берег, откуда рукой подать до гигантского острова-дерева Дарнасса. С его кроны спускаются все юные эльфы и эльфийки. Тихое и необычайно красивое место — от Темного берега к нему ходит паром.

Если от Темного берега отправиться пешком на юг, то вы окажетесь в лесном Юбердайне. Обязательно полюбуйтесь на обломки древних статуй эльфов, разбросанных повсюду. Чем дальше на юг, тем ближе к Оргриммару и городам тауренов. За горным хребтом начинается зона влияния Орды.

А если из Восточных королевств отплыть в Калимдор на корабле, то вы попадете на маленький остров-крепость Ферамор. По мосту любой желающий сможет перейти на болота, кишащие жуткими крокодилами. Лишь небольшая горная гряда отделяет болотистую местность от Пустынь — охотничьей территории Орды. Любой, кто до посещения Ферамора побывал на Темном берегу, может взять напрокат грифона и пролететь на нем буквально через весь Калимдор. Красоты неописуемые, особенно в родных землях тауренов.



Неплохой кораблик отгрохал себе Ван Клиф.

Посмотрев на карту, я увидел, что Гаджетзан находится на юге Калимдора. Пойманный за рукав рыцарь коротко объяснил мне дорогу («Пустыни, а потом на юг, через каньон Тысячи Булавок и Сверкающие равнины»). В путь!

Оказывается, остров Ферамор — не единственное человеческое поселение в округе. Сторожевые башни стояли вдоль дороги, и я осмелел настолько, что в поисках таверны чуть не вломился в ордынскую деревню. Увидев указатель «Деревня», я свернул с дороги. Странная архитектура мостиков, утыканных драконьими зубами, меня не насторожила. Я остановился только, когда впереди замаячил страж деревни — огромный двухголовый людоед. Ой, ошибочка вышла! Вернемся-ка на дорогу.

Следующий столбик с табличкой сообщал, что впереди — таверна. Может, там и грифоны будут? Таверна была, указатель не соврал. Но она не функционировала. А точнее, от нее остался один фундамент.

В Пустыни я входил с опаской — какого уровня чудовища ждут меня там? Оказалось, ничего серьезного. Теперь мне оставалось опасаться только игроков, потому что я вновь оказался на территории Орды. На каменистой равнине игрок виден издали. Если б дело происходило днем, меня бы ждали серьезные сложности. Но в тот момент была глубокая ночь. Америка спала, сервера пустовали. По дороге к каньону Тысячи Булавок мне встретился лишь один воин-таурен, но он не рискнул напасть.

К странным лифтам тауренов трудно привыкнуть. Дно каньона было на несколько сотен метров ниже уровня Пустынь, и у меня было два варианта: либо воспользоваться лифтом, либо разбиться. Пока охрана лифта разбиралась со случайно оказавшимся поблизости карликом-магом, я заскочил в кабину, которая тут же ухнула вниз.

Каньон Тысячи Булавок — необычайно красивое место. Выветрившаяся горная порода «расставила» по каньону множество высоких каменных изваяний. Аккуратно обегая стороной ордынские поселения, я быстро шел на юг. Но от неприятных встреч не застрахован никто, и навстречу мне попался воинственно настроенный охотник-таурен с волком. Самоуверенности ему добавлял тот факт, что я был на добрых десять уровней младше его. Таурен громко проорал что-то по-оркски и спустил на меня волка.

Безнадежный бой не входил в мои планы, к тому же таурен мог позвать на помощь. Как раз для таких случаев я всегда держал при себе качественный щит. Я быстро нацепил его и, не останавливаясь, побежал по дороге на юг.

Убежать от охотника нечего было и думать, и я понадеялся на выживательные способности паладина. Закованный в броню низкорослый гном со щитом на спине больше всего напоминает маленькую черепашку, а три тысячи единиц брони позволяли мне не обращать особого внимания на кусающего за пятки волка.

Раздраженный таурен открыл стрельбу из двустволки, но это не помогло ему. После пары секунд оглушения я вновь бежал дальше.

Здоровье у меня было, конечно, уже не то. Таурен слегка отстал, и это позволило мне остановиться, наложить заклинания лечения и рвануть дальше. Убежать я не мог, но надеялся бросить свой труп как можно ближе к Сверкающим равнинам.

Когда охотник с волком вновь ополовинили мое здоровье, пришла очередь снова подлечиться. Еще сотня метров, и еще одно лечение. Магическая энергия заканчивалась. Пришла пора использовать эликсир.

И снова я бегу на юг, приводя таурена в бешенство живучестью. Последней картой из рукава стало возложение рук. И прямо перед ледяными торосами равнин я окончательно слег. Пришлось повторить путь через весь каньон снова, но уже в виде тени.

Восстав из мертвых, мой паладин ступил на лед и осторожно вдоль стенки прокрался в Танарис, самый южный район Калимдора. После небольшого ущелья я увидел обнесенный круглой стеной приполярный городок. Здравствуй, Гаджетзан.

Действительно очень интересное место. Город лежит среди снежных пустынь и гор, наполнен роботами, торговцами и стражами. Архитектурой Гаджетзан очень напоминает пустынный город Татуина из вселенной «Звездных войн». Даже глубокой ночью здесь постоянно околачиваются несколько ордынцев и участников альянса. Гоблины, как водится, следят за порядком и ведут торговлю. Но здешний аукцион разочаровал: он был практически пуст.

У городской стены я нашел аэродром грифонов. Оседлав одного, я полетел назад, в Ферамор.



Вернувшись из Гаджетзана в Кузню, я совершенно неожиданно для себя оказался в гильдии и вечером того же дня отправился в первый рейд на земли мертвецов. Но это уже совсем другая история.

ЛКИ

NIKITA®

8881

КАК ЗАКАЗАТЬ картинку или мелодию?

1. Отправьте SMS-сообщение с кодом выбранной картинки или мелодии на номер **8881**
2. Через некоторое время на телефон придёт SMS-сообщение с картинкой/мелодией (ссылка на картинку/мелодию)

ЗАКАЧАЙ ХИТЫ!

		МОНОФОНИЯ			
		Nokia Samsung	Siemens	EMS	Полифония
ЧЕРНЫЙ БУМЕР	Серега	5215078	5215079	5215077	5215082
БРИБУМЕР	RDV DJ	5217013	5217014	5217012	5217011
БУМЕР	С. Шнуров	5212189	5212212	5212188	5212187
НОЧНОЙ ДОЗОР	Уматурман	5214054	5214055	5214053	5214058
НАПИТКИ	Звери	5211804	5212222	5211803	5211791
БАРОН	из к/ф "Тот самый Мюнхаузен"	5215705	5215706	5215704	5215826
НА БЕРЕГУ НЕБА	Дима Билан	5224055	5224056	5224054	5224059
YEAH	Usher	5221834	5221835	5221833	5221838
OBSESSION	Aventura	5220795	5220796	5220794	5220799
LET'S GET IT STARTED	Black Eyed Peas	5220163	5220164	5220162	5220170
DRAGOSTEA DIN TEI	O-Zone	5213498	5213499	5213497	5213502
FREESTYLER	Bomfunk MC's	5215870	5215871	5215869	5215862

ЦВЕТНЫЕ КАРТИНКИ

Отправь SMS с кодом на номер 8881







5211982 · 5212036 · 5218448 · 5222121 · 5222169





5224576 · 5224409 · 5224417 · 5211905 · 5224435







5224401 · 5211894 · 5224421 · 5224399 · 5213950







5224426 · 5223990 · 5224423 · 5224407 · 5216216

+18






5218460 · 5211242 · 5224441 · 5212431






5224578 · 5220828 · 5214241 · 5224439

ЧЕРНО-БЕЛЫЕ КАРТИНКИ & ОТКРЫТКИ

Отправь SMS с кодом на номер 8881

(верхний код — 101x29, нижний код — 72x28)





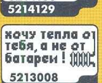
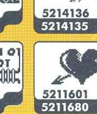


































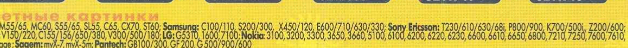




5211700 / 5211692	5213218 / 5213217	5213172 / 5213171	5211850 / 5210202	5211701 / 5211693	5211728 / 5211714
5213459 / 5213458	52113186 / 52113185	5212547 / 5212546	5212505 / 5212504	5212517 / 5212516	5213263 / 5213262
5211745 / 5210449	5211744 / 5210442	5211855 / 5210443	5211857 / 5210446	5214130 / 5214129	5214136 / 5214135
5211865 / 5210521	5212373 / 5212372	5211976 / 5211973	5211843 / 5210182	5213008 / 5213007	5211601 / 5211680
5212122 / 5212121	5212550 / 5212549	5211725 / 5211718	2111874 / 2110676	5212334 / 5212333	5211851 / 5210205
5211891 / 5211681	5211586 / 5211682	5213333 / 5213332	5213176 / 5213175	5213204 / 5213203	5213180 / 5213179
5212124 / 5212123	5213164 / 5213163	52112335 / 52112336	5211912 / 5211913	5211952 / 5211934	5211760 / 5210166
5211849 / 5210201	5213208 / 5213207	5211914 / 5211915	5216877 / 5216887	5212377 / 5212376	5215450 / 5215451
5213114 / 5213113	5213139 / 5213118	5213214 / 5213213	5213242 / 5213241	5213273 / 5213272	5212597 / 5212598
5220223 / 5220224	5220226 / 5220225	5211859 / 5210511	5211606 / 5211683	5211593 / 5211741	5211733 / 5211710

МЕЛОДИИ ЗВОНКА

		Монофонические мелодии			
		Nokia Samsung	Siemens	EMS	Полифония
МУЗЫКА ИЗ КИНОФИЛЬМОВ					
«Охотники за привидениями»		5220133	5220134	5220132	5220140
«Бандитский Петербург» (вступление)		5215660	5215661	5215659	5215784
Вальс	(из к/ф «Берегись автомобиля»)	5215669	5215670	5215668	5215787
«Гардемарины, вперед!»		5215675	5215676	5215674	5215796
«Men In Black»	Will Smith	5216384	5216385	5216383	5216453
«Секс в большом городе»		5219859	5219860	5219858	5219863
«Звёздные войны»		5219996	5219997	5219995	5219987
«Розовая пантера»		5220175	5220176	5220174	5220179
«Крестный отец»		5224591	5224592	5224590	5224604
Мы бандито...	из м/ф «Приключения капитана Врунгеля»	5224582	5224583	5224581	5224598
Голубой вагон	из м/ф «Крокодил Гена»	5222178	5222455	5222177	5222622
Облака...	из м/ф «Трям, здравствуйте»	5222183	5222184	5222182	5222628
ТОЛЬКО У НАС					
Детская тема	Музыка из к/ф «Усатый нянь»	5223550	5223551	5223549	5223572
Рождение Буратино		5223542	5223543	5223541	5223563
Песня Красной Шапочки		5223556	5223557	5223555	5223578
Песня кукол Барабаса		5223547	5223548	5223546	5223569
Мечта	из к/ф «Полет с космонавтом»	5223553	5223554	5223552	5223575
Из м/ф «Паучок Ананси и волшебная палочка»		5223539	5223540	5223538	5223560
I Feel Good	из к/ф «Гарфилд»	5214314	5214315	5214313	5214276
РУССКИЕ ХИТЫ					
Плакала береза	Корни	5212279	5212280	5212278	5212283
Где же ты	Алекса	5216065	5216066	5216064	5216069
Жениха хотела	Верка Сердючка и Глюкоза	5211387	5212215	5211386	5211258
Снег идёт	Глюкоза	5221840	5221841	5221839	5221844
Глюк':)za nostra	Глюкоза	5211799	5212213	5211798	5211785
Понарошку	Юрий Титов	5214976	5214977	5214975	5214980
Черно-белый цвет	Валерия	5214431	5214432	5214430	5214435
Everybody Dance	Н. Подольская	5220844	5220845	5220843	5220851
Арриведерчи, малышка	Р.Масюков	5220862	5220863	5220861	5220878
Дождь	Ю.Караулова	5220868	5220869	5220867	5220884
Лейла	В.Дайнеко	5220856	5220857	5220855	5220872
Гимн СССР		5223545	5223579	5223544	5223566
Давай за...	ЛЮБЭ	5224611	5224612	5224610	5224627
Комбат	ЛЮБЭ	5224617	5224618	5224616	5224631
Демобилизация	Сектор Газа	5224614	5224615	5224613	5224628
Девушка по городу идёт	В. Бутусов	5214437	5214438	5214436	5214441
Капканы	Звери	5211821	5212221	5211820	5211819
Менеджер	Ленинград	5212205	5212218	5212204	5212192
Никого не жалко	Ленинград	5212224	5212225	5212223	5212195
Проститься	Уматурман	5216071	5216072	5216070	5216075
Прасковья	Уматурман	5214425	5214426	5214424	5214429
По высокой траве	ЛЮБЭ	5215747	5215748	5215746	5215868
Мы сидели и курили	Сплин	5215717	5215718	5215716	5215835
Песня идущего домой	В. Бутусов	5210662	5210663	5210661	5210630
Прогулка	Земфира	5223717	5223718	5223719	5223724
ЗАРУБЕЖНЫЕ ХИТЫ					
She Will Be Loved	Maroon 5	5220012	5220013	5220011	5220019
In the shadows	The Rasmus	5211033	5211034	5211032	5211037
Despre Tine	O-Zone	5216017	5216018	5216016	5216021
I like it	Narcotic Thrust	5214066	5214067	5214065	5214079
The Love Of Richard Nixon	Manic Street Preachers	5220006	5220007	5220005	5220016
How Much Is The Fish?	Scooter	5218484	5218485	5218483	5218509
Lose My Breath	Destiny's Child	5220728	5220729	5220727	5220732
Call On Me	Eric Prydz	5222945	5222946	5222944	5222961
Satisfaction	Benassi	5211051	5211052	5211050	5211058
Das Boot	U96	5224585	5224586	5224584	5224595
Boro Boro	Arash	5224543	5224544	5224542	5224553
Calypso	J.M.Jarre	5224588	5224589	5224587	5224601
Femme Like You	K-Maro	5224546	5224547	5224545	5224556
Du - Du	Tarkan	5224658	5224659	5224657	5224662
Amerika	Rammstein	5218466	5218467	5218465	5218491
Breaking The Habit	Linkin Park	5223230	5223231	5223229	5213701
Funeral of hearts	HIM	5211039	5211040	5211038	5211043
Bring Me To Life	Evanescence	5211045	5211046	5211044	5211049
Show must go on	Queen	5216106	5216107	5216105	5216110



Цветные картинки

Siemens: M55/65, MC60, S55/65, SL55, C65, CX70, ST60; **Samsung:** C100/110, S200/300, X450/120, E600/710/630/330; **Sony Ericsson:** T230/610/630/68i, P800/900, K700/500i,, Z200/600; **Motorola:** V150/220, C155/156/650/380, V300/500/180; **LG:** G5310, 1600, 7100; **Nokia:** 3100, 3200, 3300, 3650, 3660, 5100, 6100, 6200, 6220, 6230, 6600, 6610, 6650, 6800, 7210, 7250, 7600, 7610, 7650, N-Gage; **Sagem:** myX-7, myX-5m; **Pantech:** GB100/300, GF 200, G 500/900/600



Черно-белые картинки & открытки

101x29 Siemens: A50/52/55, C45/55/60, MC60, ME45, MT50, S45/55, SL45i/55, S65, M65, C62, C65, CX70

72x28 **Nokia:** (все, кроме: 3110, 5110, 6110, 6150, 7110, 8110, 8910, 9110, 9210); **Samsung:** C100, E100, C110, S200, S300, N600, N620, R210s, X450, E600, E710, X120, P730; **Sony Ericsson:** Z600, T610, K700, T68i, T200, Z200, K500i, Z600; **Motorola:** C155, C156, C350, T720, V150, V220, C650, E365, м500; **LG:** 1600

Полифония: Nokia: 3100, 3200, 3300, 3650, 3660, 5100, 6100, 6200, 6220, 6230, 6600, 6610, 6650, 6800, 7210, 7250, 7600, 7610, 7650, N-Gage ; **Siemens:** M55, MC60, S55, SL55, C55 ST60; **Sony Ericsson:** T230, T610/T630, P800, P900, K700, Z200, K500i, Z600; **Samsung:** C100, C110, S200, S300, X100, S500, V200, D410, X450, E600, E710, X120; **Motorola:** E398, C650, V180; **Sagem**: myX-5m

Монофония: Nokia (все, кроме: 5110); **Siemens:** A50/52/55/57, C45/55/60, MC60, ME45, MT50, S45/55, SL45i/55, S65, M65, C65, CX70; **Samsung:** C100, C110, S200, E600, N600, N620, R210s, S300, X450, E710, E630, E33

EMS-мелодии: Siemens: S55, A50, S65, M65, A57, CX70; **Samsung:** C100/110, S200/300, X120/450, A800, E600/710/100/630/330; **Sony Ericsson:** T68i/100/200,/610, P800, K700, Z200, K500i, Z600; **Motorola:** T720, V150/220/300/500, E398, C350/380/650/155/156; **Philips:** 350, 855; **Ericsson:** R520m; **Alcatel:** OT535; **LG:** G5310, 1600, 7100 ; **Pantech:** GB100, GF 200, G500, G 900, G 600, GB300

Служба поддержки: (095) 115-97-77 (10^{00}-19^{00} по будням); e-mail: hotline@nikita.ru

Внимание! Для получения полифонической мелодии, цветной картинки или Java-игры необходимо подключить WAP/GPRS или Internet/GPRS (в зависимости от модели телефона) у своего оператора. Ссылка действительна в течение 24 часов с момента получения. В случае ошибочного запроса услуга будет считаться оказанной. Актуальность представленной информации гарантируется в течение двух месяцев со дня публикации.

Стоимость запроса: Би Лайн GSM (кроме Ставропольского края) ; МТС*; МегаФон (Москва, Центр, С.-Петербург); ЮУСТ; БайкалВестКом; Сахалинский GSM, НТК; Теле2** - 0,99$ (без НДС); МегаФон (Поволжье, Сибирь, Урал, Кавказ, Дальний Восток, Центр***); СМАРТС, Уральский GSM - 33 руб. (с НДС); Индиго GSM - 34 руб. (с НДС)

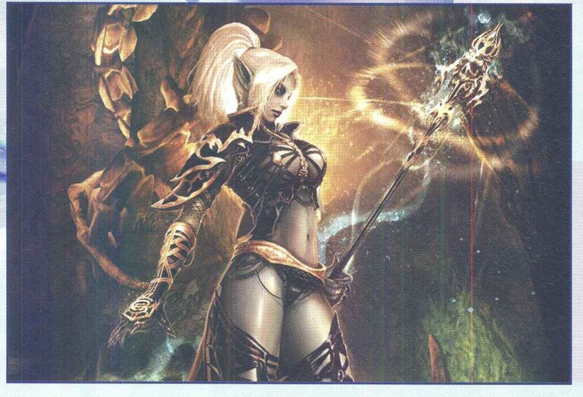
* Москва и Московская область, Оренбург, Курган, Н.Новгород, Пермь, Псков, Рязань, Самара, Саратов, Смоленск, Тамбов, Тверь, Тула, Тюмень, Ярославль, Владимир, Иваново, Калуга, Киров, Кострома, МТС в Удмуртии, МТС на Амуре, МТС на Дону, МТС на Кубани, МТС в Новосибирске, МТС в С.-Петербурге, МТС-РеКом, МТС на Дальнем Востоке и в Восточной Сибири, МТС-Омск.

** Для абонентов Теле2: только черно-белые картинки и монофонические мелодии

*** Белгород, Воронеж, Липецк, Тамбов



СЕРГЕЙ ЗВЕРЕВ, АЛЕКСЕЙ ШУНЬКОВ AKA STAGER



Lineage 2

Темный маг в поисках силы

Протяни руку и последуй за нами в подземелье, в странный и жестокий город Мензоберранзан, где обитают темные эльфы, изгнанные с поверхности забытых королевств.

Роберт Сальваторе

ЖАНР: ролевая игра (онлайн)
РАЗРАБОТЧИК NCsoft Corporation
В РОССИИ Rambler
НА ЧТО ПОХОЖЕ Neverwinter Nights
НЕОБХОДИМО PIII-800MHz, 256Mb RAM, GeForce2 video [PIV-1GHz, 512Mb RAM, GeForce4 Ti]
САЙТ ИГРЫ http://www.lineage2.com
РЕЙТИНГ ЖУРНАЛА

Перед вами — руководство по оптимальному развитию темноэльфийского персонажа в Lineage 2. Ввиду того, что игра весьма многогранна, мы остановимся лишь на развитии мистика, пошедшего по пути темного мага. Этот выбор не случаен: темный эльф-маг — один из самых интересных и перспективных персонажей.

Основное внимание уделим, разумеется, особенностям выбранного пути, но время от времени будем отвлекаться (как бы случайно) на общие советы, тактики и стратегии. Мы поговорим о том, как за кратчайшее время преодолеть расстояние от первого до двадцатого уровня (в ограниченных условиях, когда у вас нет приятеля-администратора), получить первую и вторую профессии.

Забегая вперед, предупреждаем, что самый сложный отрезок карьеры — с 35-го по 40-й уровни, а дальше все зависит от вашей усидчивости. Впрочем, всему свое время. Итак, вы выбрали темного эльфа-мистика, уселись поудобнее и...

РАННЕЕ ДЕТСТВО

Первые звуки, первые образы, туманные клочки воспоминаний... Если вы спросите темного эльфа о его детстве (и он захочет с вами поговорить, а не отправить к праотцам), он, конечно же, расскажет о храме богини Шиллиен.

Потрясающая воображение архитектура и неповторимая атмосфера... Говорите, люди тоже умеют строить? Их замки — просто нагромождение камней по сравнению с изяществом и величием наших подземных дворцов...

— *Хватит мечтать и глазеть по сторонам, эльф!* — жесткий окрик старейшины с загадочным именем Cecktinon возвращает нас к реальности.

ЭТО ВАЖНО: в игре есть множество сценарных заданий — квестов. Необходимых (если вы хотите получить вторую профессию и полностью раскрыть свои способности) — только четыре — на 19, 35, 37, и 39 уровнях. Остальные задачи — не более чем побочные приключения. Для прагматиков спешу сообщить: большинство квестов в игре не окупают затраченного времени.



Рамочками выделен выбранный нами путь развития.

ЛУЧШЕЕ ДЕТСКОЕ ПИТАНИЕ

Авторы не знакомы с развитием зоологической науки в мире Aden. Беседы с умнейшими магами, старыми гномами и опытными путешественниками так и не раскрыли тайну келтыров. Смесь волка с енотом? Лиса, погулявшая с гиеной? Тайна сия велика есть. Одно скажу точно — охотясь на них, вы без проблем и риска для жизни дойдете до 7 уровня. Итак, выставите на боковую панельку вашу лучшую (потому что пока единственную) боевую магию, и вперед.

Когда уровень получен, а 4 клыка собраны (к слову — квестовые предметы автоматически падают в рюкзак под характерный звук «Дзинь!»), возвращаемся к Cecktinon и получаем награду. Разумеется, вы можете и не спешить с получением седьмого уровня: для завершения задания нужны только клыки.

НА КОМПАКТЕ: карты большинства крупных городов мира с расположением торговцев, банкиров и прочих NPC. Не имея карты, вы потратите уйму времени на поиск того или иного персонажа. Важнейшие места на карте любого города — магазины, гильдия темных эльфов, Gatekeeper, банк.

Самое время заняться изучением новых заклинаний и тратой очков умений (SP — «Skill Points»). Не путайте их с очками опыта. Опыт продвигает вас на следующий уровень, а очки умений (SP) уходят на изучение заклинаний и приобретение навыков. Отправимся в деревню темных эльфов к Магистру Власти (Magister Vlasty), прогуляемся по тамошним магазинам и поучимся уму-разуму. Не забудьте купить нужные книги перед тем, как осваивать сами заклинания. И... снова на охоту.

КУПИ — ПРОДАЙ

Как известно, все войны выигрываются экономически. Как распорядиться своими деньгами, что покупать, что продавать? Темноэльфийское Общество Защиты Прав Потребителей рекомендует:

❖ Никогда не продавайте ресурсы в магазине. Все эти кусочки кожи, уголь, железная руда пригодятся для создания оружия и брони. Гномы день и ночь охотятся за ними и предлагают бешеные деньги. Лучше складывайте ресурсы в банк (Warehouse) и не таскайте с собой. Маг — не самосвал.

❖ Продавайте то, что можно купить в магазине, а также вещи, которыми вы не сможете эффективно воевать: например, мечи или шестоперы. Исключения — очень хорошие вещи. Их можно продать другим игрокам к обоюдной выгоде, а также помочь новичкам из вашего клана.

❖ Если вам довелось «выбить» из монстра вещь класса D, C и так далее — продавайте ее только другим игрокам. То же самое касается дорогих рецептов. Если вы не уверены в цене — поищите, кто еще продает такую вещь, ну, или хотя бы подобную. Помните: хорошие рецепты могут стоить миллионы аден.

❖ Прежде всего копите на хорошее оружие, а не на броню. Для магов это важнее, чем для остальных классов. При равной магической атаке покупайте посох: он обладает большей физической атакой.

❖ До достижения более-менее высоких уровней (30-35) не тратьте деньги на предметы магической защиты. Поначалу вам будут весьма редко встречаться монстры, атакующие магией. Кроме того, будучи магом, вы обладаете хорошей врожденной сопротивляемостью заклинаниям.

❖ Не покупайте дешевые вещи. Для начала купите себе простейший посох и отправляйтесь с ним на охоту, а когда скопите достаточную сумму, берите Cedar Staff. Каждый покупаемый предмет должен быть на порядок лучше предыдущего, иначе вы каждый раз теряете деньги, меняя вещь на ту, которая «чуть получше».



Не всякий выдержит удар книгой в челюсть, но все равно лучше до рукопашной не доводить.

Зомби, а также обитающие неподалеку от Болота и Школы Темных Искусств (School of Dark Arts) каменные солдаты (Stone Soldiers) и каменные охранники (Stone Guardians) — лучшие мишени для мага. Они очень медлительны, их броня не спасает от магии, а количество опыта от охоты на них весьма радует.

ЭТО ВАЖНО: такие монстры, как Lesser Dark Horror, Redeye Bat, Balor Orc Leader, а также еще некоторые из тех, кого вы можете встретить в этих местах, агрессивны. Это значит, что они нападают первыми, не дожидаясь вашей атаки.

ЗАКОН БИТВЫ (В ПОНИМАНИИ МАГА)

Главная философия мага: лучшая защита — нападение. Броню стоит покупать по возможности и в самую последнюю очередь. Читатель может возразить, мол, а если догонят и начнут больно бить? Как же без брони-то?.. Отвечу. Если догнали и больно бьют, значит, вы что-то сделали неправильно.

СОВЕТ: поэкспериментируйте с запутыванием противников в элементах пейзажа и складках ландшафта — эта схема боя очень популярна у лучников, которые превращают сильных монстров в беспомощную мишень. Маг может делать то же самое.

Отправившись на охоту, обратите внимание на цвет шрифта в названиях монстров, которые появляются при щелчке по ним.

- Синий — гораздо слабее вас
- Голубой — почти как синий
- Зеленый — чуть ниже вас по уровню
- Белый — вашего уровня или чуть ниже
- Желтый — сильнее вас
- Розовый — значительно сильнее
- Красный — без комментариев

Это разделение достаточно условно и состоит в сравнении уровней — вашего и монстра. Реальное соотношение сил будет зависеть от ваших вещей и умений. К примеру, серьезно вооруженный маг легко справляется с «красной» зверюгой. В таких боях помогают заклинания вампиризма — еще один важный козырь темного эльфа.

В среднем случае оптимальные цвета для охоты: зеленый, белый и иногда желтый. Не тратьте энергию на синих и не цепляйтесь к красным — следование этому совету сэкономит массу здоровья во всех смыслах. Идеальный баланс сил — когда вы убиваете монстра с одного-двух «заряженных» выстрелов.

ЭТО ВАЖНО: никогда не сражайтесь сразу с двумя противниками. Вы получите двойной опыт при тройных повреждениях, так как не можете атаковать обоих монстров одновременно.

Основные заклинания для мага начальных уровней: IceBolt и WindStrike. Есть лишние очки умений? Рекомендую яд — он позволяет убивать более сильных врагов, не вступая в физический контакт, что полностью отвечает нашей философии боя.

СОВЕТ: при охоте старайтесь избегать физического контакта. В идеале до вас просто не должны добегать. Первым делом используйте IceBolt (он замедлит противника), вторым — WindStrike. Но для начала оцените силу монстра: может быть, ему хватит одного WindStrike?

На 14-м уровне вы сможете получить очередные полезные навыки: прикосновение вампира (Vampiric Touch), Armor Mastery, Weapon Mastery. Между делом получите Shield (Щит) и Battle Heal (лечение в бою).

Отложите на «как-нибудь в другой раз» Antimagic и Might. Первый не будет востребован до встречи с монстрами, активно применяющими магию. Второй нужен только в группе, так как повышает физический урон, который у мага весьма невелик.

Заклинания Heal (лечение), Group Heal (лечение группы), Cure Poison (вылечить отравление) и Wind Shackle (оковы ветра), на мой взгляд, не заслуживают внимания как не выдерживающие золотого соотношения «цена-качество».

МАЛЕНЬКИЕ ХИТРОСТИ

Правила игры построены так, чтобы по возможности не допустить двух вещей: слишком быстрого роста персонажа и беспричинных убийств.

Как известно, существует такое понятие, как карма — она бывает белой, фиолетовой и красной. Белый цвет — норма, такая почти у всех. Тот, кто убьет персонажа с «белой» кармой, становится убийцей («красная» карма). Это большая проблема: при смерти убийца теряет много вещей, стражники не пускают в город, кто угодно может безнаказанно покарать его. Смывается этот «грех» в момент гибели или после утомительной охоты на монстров. Наконец, «фиолетовая» карма достается тому, кто ударит другого персонажа: через несколько секунд она снова становится «белой», но до этого момента ее обладатель уязвим для безнаказанных атак.

Но раз есть правила, всегда найдется кто-нибудь, сумевший использовать их в личных целях. Существует масса приемов, на которые может легко попасться новичок (см. таблицу).

Знание этих хитростей позволит играть, не отвлекаясь на провокации. Конечно, всегда найдутся те, кто не умеет или не хочет жить в режиме погружения, — пусть они не будут преградой.

И еще один совет: поиграйте с ними. К примеру, когда маленькая девочка просит ударить ее, задумайтесь — как воин может ударить женщину? Это ведь против правил чести! Обрадуйте собеседника этой нехитрой моралью. Тут-то и станет видно, кто перед вами. Если достойный игрок, то поддержит игру и ответит на уровне. Если самовлюбленный юнец, то уйдет, плюясь и ругаясь, — что ж, туда ему и дорога.

И еще. Я не рекомендую вам самим заниматься подобными провокациями. Вопрос здесь не столько в этике, сколько в самоуважении. Еще никогда серьезные игроки не промышляли обманом новичков — этим занимаются точно такие же новички, набравшие пару лишних уровней. Взамен я поделюсь парой более ценных хитростей, которыми пользуются специалисты.

Ситуация	Действие	Почему так?
Вам преграждает дорогу заведомо более сильный персонаж, и говорит «Дай денег, а то убью».	*Идите своей дорогой, денег не давайте.*	*От вашей смерти ему ни малейшей пользы: вещей не получит, а карму испортит. Вам же смерть не грозит ничем, кроме возврата в ближайшую деревню. Это чистой воды блеф.*
Другой персонаж требует: «Покажи свои вещи».	*Войдите в режим торговли и переложите доспехи в лоток, но не подтверждайте сделку.*	*Если вы кинете вещь на землю, он попросту заберет ее. Странно, но многие ловятся на этот трюк, я сам поначалу чуть не попался.*
Вас под любым предлогом пытаются вынудить ударить кого-либо. Например: «Ударь меня, хочу посмотреть твою силу».	*Не бейте ни в коем случае! Отговаривайтесь личными принципами, игнорируйте.*	*Ударив другого персонажа, вы дадите ему право убить вас без последствий для кармы. Отвечать ударом на удар допустимо, если вы уверены в победе на 100%.*
Заведомо слабый персонаж всеми силами стремится вызвать ваше раздражение.	*Игнорируйте, отвечайте словами.*	*Стоит вам ударить его, как из-за угла появятся «мстители», которые могут «законно» убить вас, пока карма держится в фиолетовом режиме.*
Группа персонажей из одного клана стоит возле выхода из города, где вам надо пройти.	*Выберите другой путь.*	*Велик шанс, что вас убьют. Убийца с «красной» кармой немедленно погибнет от руки стражей, вещи подберут друзья из его клана, а он сам воскреснет «чистеньким» тут же в городе, чтобы продолжить разбой.*
Персонаж предлагает вам охотиться в группе, а потом куда-то уходит.	*Не забудьте распустить группу или выйти из нее.*	*В противном случае он будет получать часть вашего опыта и денег, занимаясь своими делами.*

- В целях быстрого заработка денег в клане берется боевой персонаж и общими усилиями тренируется до 60-70 уровня. После приобретения умений уровень намеренно снижают, многократно убивая его в бою с городской стражей. Так как все умения сохраняются, мы получаем охотника, способного расправляться с очень сильными монстрами. При этом он будет «выбивать» из них гораздо больше денег, чем это мог бы сделать персонаж высокого уровня.
- В ходе войны между кланами в бой бросаются чрезвычайно слабые персонажи, одетые в дорогие вещи. Они никого не атакуют, просто лезут в самую гущу схватки, чтобы быть убитыми. Дорогие вещи заставляют переоценивать их здоровье, а гибнут они с одного удара. Тот, кто ненароком зарубит одного из них, получает «красную» карму и при смерти теряет много вещей.

Наконец, не экономьте на SpiritShots или Blessed SpiritShots, которые заряжаются в любое стоящее оружие. Удвоенная скорость развития персонажа окупит деньги, потраченные на BSS. Их считают на тысячи и десятки тысяч — это нормально.

ПРОФЕССИОНАЛЬНАЯ ОРИЕНТАЦИЯ

Вы уже достигли 19 уровня? Пришло время сделать передышку в бою и подумать, чем вы хотите заняться дальше в этом мире. У вас есть два варианта специализации: темный маг (Dark Wizard) и оракул Шиллиен (Shillien Oracle).

Любите сильную боевую магию? Тогда смело выбирайте первый путь и становитесь темным магом, чтобы впоследствии стать могучим SpellHowler. Это название можно перевести, наверное, как «маг-ревун», или воющий маг.

Наличие заклинаний «коготь вампира» (Vampiric Claw) и «высасывание трупов» (Corpse Life Drain) позволит без потерь выходить из столкновений с монстрами. Появляющееся на высоких уровнях заклинание «тишина» (Silence) позволяет полностью блокировать магические способности врагов. Представьте себе мага высокого уровня, не способного колдовать. Это уже не маг, а недоразумение какое-то. Недостатки мага-ревуна — слабая магия защиты, лечения и усиления соратников. В общем, это — квинтэссенция атаки.

Еще одна побочная специализация класса Dark Wizard — заклинатель призраков (Phantom Summoner). Но брать эту специализацию я не рекомендую: ведь магия вызова существ у темных эльфов слаба как таковая. Возможно, это связано с их любовью мучить различных зверушек — будучи вызваны, те мстят магам свои слабым здоровьем и никудышной броней. Конечно, по мере повышения уровня вызванные тени и силуэты набирают силу, а магия их поддержки становится мощнее. Но, на наш взгляд, заклинатель духов — самый, мягко говоря, спорный класс во всем темноэльфийском дереве развития.

Если в вас преобладают альтруистские наклонности и вы любите групповые развлечения, можете пойти по пути оракула богини Шиллиен (Shillien Oracle). Развившись до старейшины Шиллиен (Shillien Elder), вы станете просто незаменимым бойцом в группе. Старейшина Шиллиен — один из лучших магов поддержки. Он хорошо лечит, усиливает защиту, атаку, концентрацию и силу магии членов отряда. Кроме того, навык ношения легкой брони играет немаловажную роль в вопросах личной безопасности.

Недостатки старца — слабая боевая магия. В одиночку вы сможете эффективно охотиться на зомби и упырей, а также прочую нежившость. Для всего остального придется обзавестись спутниками, что, учитывая ваши способности, не должно составить труда.

ЭТО ВАЖНО: на будущее — если вы возглавляете клан, постарайтесь завербовать как атакующих магов-ревунов, так и магов поддержки. И те, и другие ценны для решения коллективных задач.

ТИТУЛ ТЕМНОГО МАГА

Мы, разумеется, выбираем путь темного мага (Dark Wizard). Для получения соответствующего титула необходимо выполнить особый квест, доступный начиная с 19-го уровня.

Сейчас мы расскажем, как его сдать и что для этого нужно. Перед началом задания убедитесь, что вы владеете необходимой магией: Ice Bolt (уровень 4), Wind Strike (уровень 5) и Vampiric Touch (уровень 2). Кроме того, очень желательно оружие, использующее SpiritShots.

Найдите Варику (Varika). Она стоит у Altar of Rites, который еще иногда называется Dark Elven Initiation Altar (темноэльфийский алтарь инициации). Основная задача — собрать 4 мистических зерна (seeds). Варика дает вам Seed of Despair (зерно отчаяния), что касается трех остальных, придется заработать их, выполняя вспомогательные задания.

❖ **Seed of Anger (зерно гнева).** Идите к водопаду, который находится на юго-востоке от Алтаря, но не заходите в пещеру. На тропинке слева от входа встретится Чакерен (Chakeren). Он поручит отправиться на болото и убить болотных зомби (Marsh Zombie), чтобы вытрясти из них останки его покойных родственников. До болота рукой подать — ищите на карте слово Swampland. Соберите 3 Family's ashes и возвращайтесь к Чакерену, чтобы обменять трофеи на Seed of Anger.

❖ **Seed of Horror (зерно ужаса).** Идите по тропинке к Школе Темных Искусств. Найдите Аннику и получите задание на истребление скелетов. Вам нужно будет добыть 2 коленные чашечки (knee bones) у кого-либо из следующих монстров: Skeleton Hunters, Skeleton Archers или Misery Skeletons. Они обитают в пределах первой комнаты подземелья Школы Темных Искусств, спуск в которую находится в двух шагах от Анники. Принесите ей кости в обмен на честно заработанное Seed of Horror.

СОВЕТ: будьте осторожны, находясь в Школе Темных Искусств. Держитесь поближе к входу и не давайте себя окружить. Если придется убегать, всегда двигайтесь по направлению к выходу и никогда — вглубь подземелья.

❖ **Seed of Lunacy (зерно безумия).** Поговорите с Аркенией, стоящей рядом с Варикой. Она поручит убить нескольких скелетов-разведчиков (Scout Skeletons). Идите в Глудио (Gludio Castle town) и выйдите из него по западной дороге. На первой развилке поверните налево. Пройдя еще пару шагов, справа вы увидите скелетов. Соберите 3 Hearts of Lunacy, вернитесь с ними к Аркении и получите Seed of Lunacy.

ЭТО ВАЖНО: учтите — если кто-то другой ударит скелета-разведчика до или после вас, из него не выпадет сердце. Вы должны убивать их самостоятельно. Наберитесь терпения и ждите, когда один из скелетов отойдет в сторону, чтобы не связываться сразу со всей компанией.

Отдайте все 4 зерна Варике и она наградит вас Jewel of Darkness (камнем тьмы). Осталось телепортироваться в родную деревню, чтобы оттуда с помощью gatekeeper добраться до Глудина. Там Мастер Ксенос (Xenos) с радостью обучит вас первой профессии, если вы уже достигли 20 уровня.

НА ЗАМЕТКУ: иногда Ruins of Despair еще называется «Ruins of Sorrow» — это одно и то же место.

ДАЛЬНЕЙШИЙ РОСТ

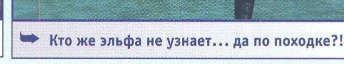
Получив первую профессию, вы поднимаетесь на следующий уровень осознания. Теперь вы — не новичок, боящийся одинокого кельтыра, а совершенно самостоятельный маг. Выбирайте подходящих монстров, совершенствуйте навыки, копите деньги и вооружайтесь.

Если представится возможность — одолжите у кого-нибудь приличный посох и другие вещи высоких уровней: тогда тренировка пойдет быстрее, а сами предметы вы сможете потом выкупить у владельца или же вернуть, подобрав замену. Но не перестарайтесь. Если вы возьмете в руки вещь слишком высокого для вас уровня (класса C, B или выше), персонаж будет перегружен — полезный эффект сведется к нулю.

Персонаж	Где искать
Annika	School of Dark Arts
Arkenia	Altar of Rites
Balkon	Giran, банк
Casian	Wasteland
Cecktinon	Temple of Shilen
Chakeren	водопад на юго-востоке от Altar of Rites
Creta	Floran Village, у восточного входа
Cronos	Hunters Village's
Dieter	Giran, гильдия магов
Drunken Treaf	Gludin Harbor
Earth Element	Ruins of Sorrow
Edrok	Hunters Town, оружейный магазин
Fire Element	Ruins of Despair
Ixia	Dion, гильдия темных эльфов
Jurek	Giran Town, гильдия магов
Kaira	Giran, гильдия темных эльфов
Lucas	Dion, у южного входа
Marya	Dion, магическая лавка
Metheus	Giran, возле восточного входа
Mirien	Dion, храм
Norman	Gludin, банк
Parina	Gludin, храм
Poitan	Dion, кузница
Raut	Gludin, банк
Roa	Giran, магическая гильдия людей
Rukal	Dion, храм
Silvian	Dion, храм
Thifiell	Dark Elven Village, справа от gatekeeper
Varika	Altar of Rites
Vlasty	Dark Elven Village
Water	Fellmere Lake
Wind Element	Wasteland
Xenos	Gludin, гильдия темных эльфов



К закату задание было выполнено.



Кто же эльфа не узнает... да по походке?!

Между уровнями 35 и 40 — сложная комбинация специальных заданий, позволяющих приобрести вторую специализацию. Таких заданий будет три: сейчас мы о них расскажем.

СЕРТИФИКАТ УЧЕНОГО

Уровень: 35

Часть 1

Все начинается с посещения магистра Мириен (Mirien) и традиционной беседы. Затем отыщите в том же храме первосвященника Сильвиана (Silvian).

Встретившись и по душам поболтав с Марией (Marya), идите к генералу Лукасу (Lucas), произведите очередной товарообмен и ступайте обратно к Марии. Получив от нее письмо (Marya's Letter), отправляйтесь в деревню Флоран (Floran Village).

Возле восточного входа вы найдете астролога Крета (Creta) — он-то вам и нужен. Заскочите к Марии, но надолго не задерживайтесь: как только получите Lucilla's Handbag, возвращайтесь к астрологу. Он даст Creta's Picture (изображение напоминает scroll of enchant weapon), вооружившись которым, вы заберете у Марии Creta's Letter.

Еще раз посетив генерала Лукаса, отправляйтесь в Орен (Oren Castle Town, к югу от города, между Iris Lake и Hunters Village). И, так как вам выдали сертификат на охоту в этих местах, со спокойной совестью начинайте отстреливать Leto Lizardman Fighter (Warrior).

После того как соберете 5 вещей из Brown Scroll Piece, навестите Марию.

Часть 2

Получите от следующие вещи:

- от Марии — Crystal of Purity;
- от первосвященника Сильвиана — Silvain's Mark;
- от магистра Мирина — Mirien's Mark.

Набив сумку этими бесполезными предметами, езжайте к магистру Юреку (Jurek) и складывайте в сумку Grand Magister's Mark и Jurek's List. Предметов все больше, но пусть это вас не смущает. Тем более что скоро их число увеличится согласно списку Юрека:

- 5 шкурок Monster Eye Destroyer;
- 5 волшебных ожерелий Breka Orc Shaman;
- 2 скальпа Shackle.

Найдя вышеперечисленных монстров и добыв нужные предметы, получите от Юрека именной ваучер (Jurek's Voucher) и идите к магистру Мириен. Он отправит вас, ни много ни мало, в Охотничью деревню, где придется отыскать мудреца Кроноса (Cronos).

Примечание: на данном этапе вы уже должны достигнуть 36 уровня.

Часть 3

После встречи с мудрецом ступайте к Дитеру (Dieter), а после него — к астрологу Creta. Там вы получите кипу бумаг: Dieter's Diary и Dieter's Letter — их необходимо отдать Дитеру. Ну так отдавайте.

Следующим пунктом в списке визитов будет владелец оружейной лавки Эдрок (Edrok). Он даст Raout's Letter Envelope и отправит к банкиру Рауту (Raut).

Затем идите в Гавань (Gludin Harbor) и ищите Drunken Treaf, чтобы добыть кольцо (Treaf's Ring) и Священное писание 1 (Scripture ch. 1). Все это барахло нужно банкиру со звучным именем Balkon. Ну, а дальше — опять к Марии, в магазин волшебных побрякушек, где она даст Crystal of Purity. Принесите кристалл Балкону в обмен на Священное писание 2 (Scripture ch. 2).

Наконец, третью часть Священного писания можно добыть, охотясь на Grandis (на севере Dragon Valley).

Часть 4

Найдите кузнеца Пойтана (Poitan), а затем отправляйтесь на Пустошь (Wasteland) за перечнем ингредиентов, которые предоставит мудрец Касьян (Wiseman Casian). Вот их список:

- 10 шкурок Ghoul;
- 12 порций крови Medusa;
- 5 порций жидкости от Fettered Soul (известен также как Crimson Bind);
- 5 Enchanted Gargoyle (известна также как Strengthened Gargoyle);

Strengthened Gargoyle ищите к югу от Ivory Tower.

Собрав все ингредиенты, идите к Касьяну, а затем — к Дитеру и Кроносу. Последний даст свидетельство с его именем (Cronos's Voucher), с которым можно смело возвращаться к магистру Мирину.

В качестве награды вы получите сертификат ученого (Scholar's Voucher), 45 000 EXP и 5500 SP.



Юрек Долгорукий, Великий князь... то есть магистр.

ИСПЫТАНИЕ СУДЬБЫ

Уровень: 37

Часть 1

Найдите магистра Каиру (Kaira) и поговорите с ней. В беседе она намекнет, чтобы вы нашли монаха Метеуса (Metheus).

После разговора с монахом придется отправиться в Execution Ground и добыть ему останки покойной сестры. Для этого вам надо убить Hanged Man Ripper.

Получив останки, Метеус захочет мести, для чего ему просто необходим сильнодействующий яд. Для этого побеспокойте Иксию (Ixia), которая даст задание собрать следующие ингредиенты:

- 10 порций крови Medusa;
- 10 порций жидкости Swamp Spider's;
- 10 порций выделений Corpse Pursuer Bat's;
- 10 порций жидкости Tilunt/Tyrant's;
- 0 корешков Nightshade's.

Зверская, однако, смесь получится. Tyrant Kingpin и Tyrant вы найдете на Пустоши (Wasteland). Nightshade's Root — вытрясете из любого вида Marsh Stakato, которые водятся вокруг Cruma Tower. В том же районе брызжут соком болотные пауки — не проходите мимо.

Далее ступайте в Execution Ground, чтобы найти Dead Seeker и получить Dead Seeker's Secretion (Corpse Pursuer Bat's Secretion). Наконец, добыть Medusa's Blood можно, выйдя из Гирана через восточный вход и отыскав медуз (Medusa) прямо по курсу.

Из полученного набора Иксия приготовит отраву под кодовым названием «Belladonna» и даст наставление быть предельно осторожным. Отнесите ее Метеусу, взамен получив Elder's Skull. Отнесите его Каире (Kaira), и она непременно пошлет вас к магистру Роа (Roa).

Далее вам нужно будет отправиться в Глудин к банкиру Норману (Norman) и забрать книгу — опять же для Каиры.

Примечание: на данном этапе вы уже должны достигнуть 38 уровня.

Часть 2

Идите в деревню темных эльфов к Тайфилу (Thifiell) — лучше всего сделать это, воспользовавшись gatekeeper. Он отошлет вас к Акении (Akenia) — можете добраться туда экспресс-методом, заплатив 1100 монет за прыжок к Southern area of the Dark Elf forest.

Акения поручит отыскать Red Fairy Dust и Ti Mi Riran's Sap.

Первая субстанция добывается у bloody pixie — только не вздумайте бить эту славную бабочку. Лучше поговорите с ней, получите задание на убийство Grandis, Karul Bugbear, Breka Orc Warlord, Leto Lizardman Chief/Warlord и соберите по 10 черепов каждого вида, а потом принесите ей эти трофеи. К слову — вы повстречаете Breka Orc Warlord, если покинете Гиран через северный выход и пробежитесь по тропе, которая ведет в Dragon Valley.

Для получения древесного сока (Ti Mi Riran's Sap, он же — Blight Treant's Sap) поговорите с вредным деревом (Blight Treant). Еще одна беседа, еще одна лицензия на убийство. На этот раз жертва — Black Willow Lurker (черную иву вы сможете найти на болоте).

Собрав все ингредиенты, ступайте к Акении, отдавайте их и возвращайтесь к Тайфилу. Пора отобрать у него сертификат (Fate's Voucher), а также 175 000 опыта и 22 000 SP.

ВТОРАЯ СПЕЦИАЛИЗАЦИЯ

Уровень: 39

Часть 1

Третий квест — самый короткий. Все начинается с разговора с бардом Рукалом в Дионе. Письмо, которое он вам даст, отнесите Парине (Parina) в Глудин. Ага, у нее тоже есть письмо, на этот раз — для Касьяна с Пустоши. Когда вы доставите послание адресату, он расскажет о местоположении Singing Flower. Вот полные названия цветов с их местоположением:

- Singing Flower Darkling к югу от Giran;
- Singing Flower Phantasm Fellmere Lake;
- Singing Flower Nightmare рядом с Ivory Tower.

Вам надо собрать 3 золотых зерна (Gold Seeds) и принести их Касьяну. Он посоветует захватить их в Дион и передать лично Рукалу. Действуйте.

Часть 2

Он даст вам задание найти 4 духа великих элементалей и написать на листе музыку духов. Придется сходить к каждому из них и получить задания. Советую сразу поговорить со всеми духами и только после этого начинать выполнять поручения.

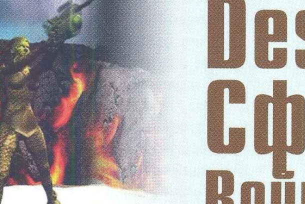
- Дух Воды отправит вас на болота возле Cruma Tower, чтобы собрать 20 Waterdrops of Dazzlement, убивая Marsh Stakato и Toad Lord.
- Дух Огня попросит добыть 5 Crystals of Fire, убивая Ghost Fire неподалеку от Ivory Tower.
- Дух Земли захочет 10 тотемов, полученных в ходе охоты на Strengthened Monster Eye, Strengthened Iron Golem и Strengthened Stone Golem тоже в районе Ivory Tower.
- Для Духа Воздуха вы должны будете убивать Wyrm, Harpy и Windsus. В качестве доказательства он примет комплект: 20 Harpy's feathers, 10 Wyrm's wing bones и 10 Windsus' manes.

Wyrm найдете в Death Pass, Harpy — к северо-востоку от Giran Castle Town, Windsus — на севере от Death Pass.

Собрав все предметы, отнесите их духам и получите по сертификату от каждого. С документами наперевес возвращайтесь к Рукалу. Проверив, что все печати в порядке, а подписи подлинные, он наградит вас последним сертификатом: Magus' Voucher. **ЛКИ**



ЖАНР:	MMOG стратегия (Massively Multiplayer Online Game)
РАЗРАБОТЧИК	DestinySphere GmbH
В РОССИИ	Rambler
НА ЧТО ПОХОЖЕ	Star Kingdoms
НЕОБХОДИМО	MS Internet Explorer 5.0 или выше и плагин Macromedia Flash 6 (Flash MX)
САЙТ ИГРЫ	ds.rambler.ru
РЕЙТИНГ ЖУРНАЛА	



Destiny Sphere: Сфера судьбы

Война

В двух предыдущих номерах мы создавали колонии, осваивали основы торговли, разбирались с мирными и боевыми артефактами — а также выменивали имеющих большое народно-хозяйственное значение розовых бегемотов и левиафанов, не говоря уже про скопления всех родов войск для прослойки. И готовились начать массовое военное строительство. Ну что ж, экономика налажена, торговля кипит — можем переходить к активным боевым действиям.

РАЗВЕРТЫВАНИЕ ЧАСТЕЙ

Если есть военные подразделения — значит, есть и война. Для того, чтобы воевать, нужно:

- зайти в здание «Военная база» и выбрать закладку «Создать новую армию»;
- перевести часть войск из домашней армии в новую (разумеется, перед этим войска надо сделать: в начале игры их нет), придумать новой армии название и создать армию;
- выбрать жертву. Хорошо использовать таблицы рейтингов, обязательно посмотреть в экране «Комплексы», что у жертвы открыты центральные ворота, — иначе напасть не получится;
- вернуться в экран военной базы, ввести для боевой армии координаты жертвы (кольцо, номер сектора и номер соты), проверить, что выбрана опция «Напасть» (есть еще «Защитить»), и нажать кнопочку «Отправить»;
- ждать.

В игре все происходит неспешно. Армия довольно долго летит до соты врага, а затем то же время возвращается обратно. Запомните время полета армии — это очень важно для расчетов. Полет в одну сторону займет в часах:

1 + 8 (если цель на другом кольце) + (разница номеров комплексов)^{0,4}

Да-да, степень — 0,4, корень пятой степени из квадрата. После этого уравнение Шредингера кажется примитивной линейной моделькой. То есть путь от соты 2.20.1 до соты 4.52.5 займет

1 час + 8 (кольца разные) + 32^{0,4} = 1 + 8 + 4 = 13 часов ровно. И обратно столько же.

Поэтому атаки между кольцами случаются очень редко — за это время можно выйти замуж и развестись. И мир фактически распадается на три слабозаимодействующие области, которые только торгуют друг с другом и встречаются лишь на Мельсионе.

■ НА КОМПАКТЕ: на диске вас ждут предыдущие статьи этой серии публикаций: о развитии колонии, торговле, артефактах, религии и многом другом и таблица всех персонажей игры с полным спектром характеристик. Кроме того, вы найдете там статью о том, как правильно определять сравнительную эффективность подразделений в игре Destiny Sphere, которую мы еще нигде не публиковали.

ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ

У каждой расы есть свой набор подразделений — по 18 видов. Подразделения разбиты на 4 уровня. Подразделения 1-го уровня (их 5 видов у каждой расы) делаются в самых дешевых фабриках первого уровня (тренировочный лагерь у воранеров, зона мутантов у лиенсу, площадка для медитации у псолао) и не требуют продиума (ресурса, который доступен только на центральной соте). Поэтому до открытия ворот вся ваша армия будет состоять только из таких персонажей.

Подразделения 2-го уровня (7 видов) строятся на фабриках 2-го уровня (легкая фабрика вооружений у воранеров, лаборатория монстров у лиенсу, пилон духа у псолао). Шесть из них боевые, причем для 5 нужен продиум, а шестой непропорционально дорог. Его имеет смысл производить, только если с продиумом совсем плохо. Седьмой вид нужен для перевозки захваченных у врага ресурсов. Транспорты не могут атаковать, но имеют весьма солидную защиту и, главное, грузоподъемность. Поэтому в таблице подразделений в строке «атака» для них указана грузоподъемность. У воранеров самые защищенные и вместительные транспорты, потом идут псолао (транспорты расы псолао называются слуги), самые мелкие и дешевые транспорты — у лиенсу (бегемоты).

Фабрики для производства войск 3-го и 4-го уровня можно строить только на центральной соте. Это тяжелая фабрика вооружений у воранеров, инкубатор у лиенсу, монолит у псолао. Подразделений 3-го уровня у каждой расы 5 видов. Среди них, как и среди второго уровня, одно транспортное (почти в два раза мощнее транспорта 2-го уровня, это танкеры, левиафаны и носильщики у воранеров, лиенсу и псолао соответственно) и одно не требует для производства продиума.

Наконец, единственное подразделение 4-го уровня — самый мощный, но и самый дорогой боец (крейсер, бридер, патриарх). Правда, на мой взгляд, бридеры в бою бессмысленны: хотя они и очень крепки, атака у них по сравнению с ценой не стоит доброго слова.

Разделение на уровни сказывается не только на том, на каких фабриках они производятся. В игре реализован эффективный принцип «камень — ножницы — бумага», подробнее об этом — в конце параграфа «Удар и защита армии».

Подразделения одного вида в армии собираются в одном отряде. Нельзя иметь в одной армии, скажем, два отряда послушников. При этом число подразделений в отряде может быть любым: и 1, и 500 000 берсеркеров.

БОЙ

Бой происходит по раундам. Длительность первого раунда — 18 минут, следующих — по 15 (эта неравномерность имеет большое значение для тактики боя). В начале первого раунда проверяется только, будет ли бой. Боя не будет, если стоимость армий нападающего более чем в 3 раза превышает стоимость армий обороняющегося (по условным ценам в продиуме). Тогда нападающий забирает все ресурсы, которые может унести, и, довольный, улетает. Потерь с обеих сторон нет. Если у обороняющегося стоит на соте несколько армий и/или если на него нападают несколько армий — бои каждой пары обсчитываются отдельно. То есть если атакуют 3 армии, а обороняются 2 (включая домашнюю), то в конце первого раунда произойдет 2?3 = 6 боев.

Начиная со второго раунда:

- Рассчитывается удар и защита каждого подразделения с учетом расовых артефактных бонусов. О методике расчета чуть ниже.
- Каждое подразделение бьет по всем остальным подразделениям армии врага. В результате каждому подразделению врага начисляется ущерб, равный эффективной атаке данного подразделения, деленной на число подразделений и умноженной на уровневый бонус. Пока никто не умирает, то есть число воинов в подразделениях еще не уменьшается.

Предположим, что у противника армия состоит из 22 разных отрядов (типичное число). Количество подразделений в отрядах может быть любым: например, 1 послушник или 1000 патриархов. Каждое из них получит одинаковый ущерб. Если наш ударный отряд — это 10 000 ядозавров с эффективной атакой каждого ядозавра 44 единицы, то каждый отряд врага получит ущерб, равный

10 000 x 44 / 22 = 20 000 единиц.

Потери списываются только после того, как все проведут свою атаку. Число убитых рассчитывается как частное от суммы полученных ударов и эффективной защиты одного юнита, результат округляется вниз. То есть если по подразделению ядозавров нанесли общий удар силой 1000, а эффективная защита одного ядозавра 133, то погибнет

целая часть от (1000/133) = 7 ядозавров.

После боя «раненые» подразделения полностью вылечиваются, а вот между раундами боя — нет. Если в первом раунде снесли 7,2 ядозавра, а во втором — 6,9, то общие потери будут

целая часть от (7,2 + 6,9) = 14 ядозавров.

Окончание раунда для всех армий, посланных в атаку одним игро-



Две могучие армады времен открытия очередной сферы.

ком, происходит одновременно. То есть, если армии пришли в 0, 2, 3, 4 минуты, бой с ними будет в 18 минут. Если же армии присланы двумя разными игроками, то расчет боев ведется независимо. Скажем, если Вася и Петя прислали армии в моменты 0 и 3 минуты, то бой с Васей начнется в 18 минут, а с Петей — в 21 минуту, и Петя будет драться уже с армией обороняющегося, понесшей потери, в частности — потерявшей прослойку. На этом основана тактика спам-армий и тактика комариных укусов (смотри ниже).

УДАР И ЗАЩИТА АРМИИ

Удар и защита армии рассчитываются как сумма эффективных ударов и защит ее подразделений. У каждого подразделения есть 4 характеристики: атака, защита, урон и здоровье (в интерфейсе DS — броня).

В простейшем случае (без учета бонусов):

эффективная атака = урон x атака;

эффективная защита = здоровье / (1 — защита).

Так, у моего любимого ядозавра урон — 80, атака — 50%, здоровье — 100, защита — 25%. Соответственно:

эффективная атака ядозавра = 80 x 50% = 40;

эффективная защита ядозавра = 100/(1-25%) = 133.

Если в подразделении 10 ядозавров, то их эффективные атаки и защиты складываются: эффективная атака — 400, эффективная защита — 1330.

На качество армии влияют также раса и находящиеся на военной базе артефакты. Все они учитываются следующим образом:

урон с бонусом = урон x (1 + бонус на урон 1 + бонус на урон 2 + ...)

атака с бонусом = атака x (1 + бонус на атаку 1 + бонус на атаку 2 + ...)

То же самое для здоровья и защиты. Единственное ограничение: защита со всеми возможными бонусами не может превышать 0,95.

Как вы помните, бонусы бывают артефактные, расовые и уровневые, а также бонусы, которые дает религия. Про первые и последние мы говорили в предыдущих номерах, а на остальных остановимся подробнее.

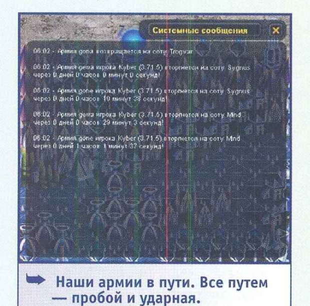
Расовые бонусы применяются к атакующим и защищающимся войскам игрока в зависимости от его расы. Важна именно раса игрока, а не персонажа:

Воранер: атака +10%;

Лиенсу: атака +5%, защита +5%;

Псолао: защита +10%.

Таким образом, транспорт в руках псолао будет иметь уже не 1600 очков здоровья и не 1760, как можно было бы предположить, а все *2666 (400/(1-75%-10%))*. Тот же транспорт у лиенсу имеет 2000 очков здоровья, а у воранера — только 1600.



Наши армии в пути. Все путем — пробой и ударная.

С атакой ситуация обратная. Берсеркер лиенсу бьет с силой *19x(25%+5%) = 5,7*, а тот же берсеркер у псолао — только с силой *19x25% = 4,75*. В руках же у воранера ударная сила берсеркера вырастет до *19x(25%+10%) = 6,65*. Почувствуйте разницу.

Уровневые бонусы рассчитываются для каждой пары «отряд — отряд». В игре используется классический принцип «камень — ножницы — бумага». Подразделения 2-го уровня более сильно бьют по первому уровню, подразделения третьего уровня — по второму, четвертого — по третьему, а первого соответственно по четвертому. То есть если встречаются два подразделения соседних уровней, то для этого столкновения атака и защита старшего подразделения увеличиваются на дополнительный бонус:

2 уровень против 1 уровня: атака +10%, защита +10%;

3 уровень против 2 уровня: атака +20%, защита +20%;

4 уровень против 3 уровня: атака +20%, защита +20%;

1 уровень против 4 уровня: атака +27%.

Надо помнить, что ни с какими бонусами защита не может быть больше 95%. Поскольку большинство игроков ориентируется на производство войск первого или четвертого уровней, я выбрала в качестве основной ударной силы ядозавров (подразделение второго уровня): они хорошо разносили отряды первого уровня и бились на равных с отрядами четвертого уровня. Сильных же армий с ударным отрядом третьего уровня я практически не встречала.

ПРОСЛОЙКА

Что такое «прослойка» — знают все опытные игроки в Destiny Sphere. Возникновение прослоек связано с алгоритмом расчета боя в игре, изложенным выше. Особенность его в том, что ущерб *равномерно* распределяется между отрядами.

Допустим, вы лиенсу, и на вас идет армия из 1000 берсеркеров, а у вас — 100 ядозавров. Эффективная ударная мощь берсеркеров — 4750, эффективная защита ядозавров — 133,33. После первого же раунда у вас погибнут *4750/133,33 = 35 ядозавров*!

Теперь представим, что кроме 100 ядозавров у вас есть 1 (один) дрон. Согласно алгоритму боя в первом раунде он примет на себя половину ущерба (2750 очков). Конечно, он тут же погибнет, но отведет огонь от ядозавров. Их-то погибнет только *2750/133,33) = 17*!

Если же у вас кроме дрона есть по одному червю, комбо, берсеркеру и охраннику, то ущерб снизится до 7 ядозавров и 5 более дешевых воинов первого уровня.

Итак, смысл прослойки в том, что каждый отряд из 1 подразделения берет на себя удар либо больше, чем у него эффективная защита (и остаток удара теряется без пользы для врага), либо, за счет «размазывания» удара, — меньше (например, если в прослойке бридер). И вообще не гибнет, вместе с тем уменьшая ущерб основного атакующего ядра. Всего есть 54 вида персонажей, а значит, ущерб от первой атаки врага можно уменьшить в 50 с лишним раз!

Однако в серьезном бою больших армий «прослойка» будет выбита после первого же раунда. В этом смысле у обороняющегося огромное преимущество: если он в момент атаки находится в сети, он может на своих фабриках между раундами построить по 1 разному подразделению первого уровня (а если начнет незадолго до атаки — то и второго), и ко второму раунду у него опять будет прослойка. А у противника уже нет. И финал такого боя для агрессора, вероятно, будет плачевен. Такая тактика создания во время боя «смертников», отводящих огонь на себя, называется «созданием динамической прослойки».

Но есть и еще один вид прослойки — транспортный. Ее экономический эффект основан на том, что стоимость, к примеру, одной единицы здоровья крейсера — 0,19 клетко-часа, а транспорта — 0,014 клетко-часов, то есть в 13 раз меньше! Поэтому выгодно добавить к боевому подразделению транспорты, причем число единиц здоровья у каждого из них должно быть почти равно аналогичному показателю ударного отряда.

Итак, подводим итоги: правильная армия должна состоять из:

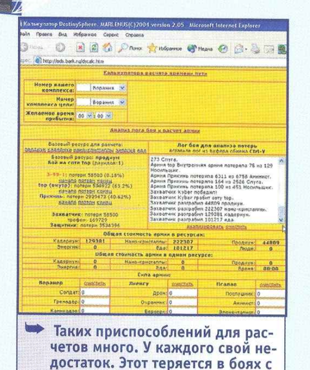
- ❖ 1 ударного ядра (в «Советах мастеров» сравнивается эффективность разных подразделений для формирования ударного ядра). Конечно, надо ударное ядро строить из подразделений своей расы: набрать торговлей и обменом нужное количество транспортов и прослойки можно, а вот собрать серьезную боевую армию — нет;
- ❖ боевой прослойки (по одному подразделению всех рас и видов, кроме транспортов);
- ❖ транспортной прослойки (транспорта всех видов в таком соотношении, что суммарная эффективная защита каждого подразделения лишь чуть меньше, чем эффективная защита ударного ядра).

Прослойка еще более важна в бою против нескольких армий. Вспомните, что потери армий будут списаны только после окончания всех раундов, и если в обороняющейся армии есть 1 солдат, то он в бою с тремя армиями умрет три раза. И три раза получит удар.

Видно также, что обороняющемуся выгодно все войска свести в домашнюю армию — тогда по ним будут бить только один раз. *Две армии — в два раза больше потерь*, это одно из основных правил DS.

Нельзя выиграть все битвы. Хотя бы потому, что некоторые ведет пробой.





Таких приспособлений для расчетов много. У каждого свой недостаток. Этот теряется в боях с применением динамической прокладки.

РЕКВИЗИЦИИ И КОНТРИБУЦИИ

Если бой выигран, армия победителя вывозит с соты ресурсы. Захваченные ресурсы переносят только транспортные подразделения, у каждого из них своя вместимость:

транспорт — 18 000 единиц;
танкер — 35 500 единиц;
бегемот — 9000 единиц;
левиафан — 17 750 единиц;
слуга — 13 500 единиц;
носильщик — 26 625 единиц.

Одна единица энергии и еды весят 1, кадериума — 2, нанокристаллов — 4, продиума — 10. То есть один бегемот может унести 9000 еды или только 900 продиума. Вначале выносится весь продиум, затем — все нанокристаллы, потом — кадериум, потом — энергия и в последнюю очередь еда. То есть, если вы взяли на соте 120 прода, 200 када, 200 нано, 120 000 энергии и 2 500 000 еды — значит, кто-то побывал тут незадолго до вас (120 када и так далее — это то, что несчастная сота произвела между грабежами). Если транспортов в армии нет — не будет и добычи.

Не забираются припасы, произведенные за два последних часа. Если на соте стоит малое хранилище для определенного ресурса — то за 4 последних часа, а среднее хранилище спасет добычу за 5 последних часов. Поэтому, если на вас летят, — за полтора часа отошлите все ресурсы в колонию и спите спокойно.

ВОЙНА И ЭКОНОМИКА

Destiny Sphere отличается от большинства других многопользовательских стратегических игр тем, что противника убить невозможно, невозможно и разрушить его экономику. Самое главное: война в Destiny Sphere невыгодна. Абсолютно. В случае серьезного столкновения потери войск намного превышают стоимость награбленных ресурсов. Не говоря уже о том, что добычи просто не будет: любой игрок спрячет ресурсы. Прятать ресурсы можно тремя способами. Первый, самый лучший, — немедленно отправлять все добытое на производство войск (после 4 месяцев игры у меня было 42 непрерывно работающие фабрики). Но обычно оказывается, что один ресурс закончился, а другие еще остались. Тогда надо использовать два следующих способа.

Второй способ самый худший — выставлять ресурсы на продажу на альянсовом или открытом аукционе по той же цене или с небольшой скидкой. Плохо то, что ресурсы надолго оказываются замороженными, а если их никто не купит, то после окончания торгов к вам вернется только 90%. Потери 10% — это много.

Но есть третий способ. Как только вы получите колонию и постройте в ней колонизационный центр, можно все лишние ресурсы отправлять в колонию. А оттуда обратно. А если две колонии — то по треугольнику или еще как-нибудь. Я постоянно перед сном таким образом усылала ресурсы в путешествие по туннельной реке, армии уходили на грабеж, и соты оставались пустыми. Даже если кто-нибудь и «наедет» ночью — не страшно, взять ему все равно нечего.

Итак, один из лучших способов борьбы в Destiny Sphere — это уклонение от нее. Прямо айкидо какое-то. Ходить в атаки выгодно только на неактивных игроков, не ожидающих нападения. Причем с такой армией, чтобы сражения вообще не было. Нет боя — нет потерь. А ресурсы есть.

Боя не будет, если нападающая армия более чем в три раза сильнее, чем сумма обороняющихся. Цена оценивается по условной стоимости в продиуме (смотри раздел «Производство»). Армию противника можно приблизительно оценить по его рейтингу (смотри раздел «Рейтинг»), а чтобы не нарваться на неприятный сюрприз (например, спрятанную на соте потенциальной жертвы чужую армию) — старайтесь посылать разведку, то есть армию из 1 самого дешевого подразделения (дрон, солдат, послушник), которая придет на соту минуты за 3 до боевой. Конечно, дрон погибнет, но, возможно, спасет от гибели остальных.

Сразу после начала боя с разведчиком открывайте экран военной базы, затем закладку «Просмотр сражений» и нажимайте кнопочку «Просмотреть». В зависимости от того, что там увидите, принимайте решение: атаковать или поспешно отводить ударный отряд. В игре у меня было 5-7 армий, которые регулярно ходили грабить. И именно они давали основной приток ресурсов. Я уже писала, что войска на трех моих сотах (домашней и двух колониях) непрерывно делали 42 фабрики. Вот таблица того, что они потребляли, и того, что я производила сама.

Видно, что собственная промышленность производила только четверть потребного количества кадериума, пятую часть нанокристаллов и так далее. Следовательно, если хотите быть впереди — грабьте, так устроен жестокий мир Сферы. Чтобы не запутаться, кого и когда я грабила и что из этого вышло, я вела Excel-таблицу со следующими полями: имя, имя соты, адрес (номер соты), альянс, рейтинг, когда летала, какой армией, что взяла, примечания: был ли бой, обменивались ли письмами и так далее.

Добычу я классифицировала так:

0 — на соте пусто, видно, игрок активный;
1 — чуть-чуть (до 10 000 продиума или 100 000 энергии);
2 — ничего так (50-200 тысяч нано и када, 30-100 тысяч продиума);
3 — хорошо (200-500 тысяч нано и када, 100-300 тысяч продиума, 1-3 миллиона еды и энергии);
4 — отлично (500 тысяч — миллион нано, када, прода, 10 миллионов энергии);
5 — эльдорадо (2-5 миллионов прода, нано, када — несколько раз было).

Каждую жертву посещала не чаще раза в 2 дня и не реже, чем в 10. Всего я обирала порядка 150 сот. В день проходило 12-18 атак.

Небольшие призы от вернувшейся из похода армии.

Почти все армии «летали» на родном кольце. После обустройства колоний я отправила туда одну из армий, но на Мельсионе добычи мало. Это понятно, ведь колонии основывают активные игроки, которые не создают миллионные залежи ресурсов.

Но на любого каратиста найдется рессора от Тойоты... И не всегда удастся увести армию и ограничиться только безопасными грабежами. Есть ужас, которого боятся самые высокорейтинговые игроки: он называется «блокировка армии на соте при помощи спам-армий».

СПАМ-АРМИИ

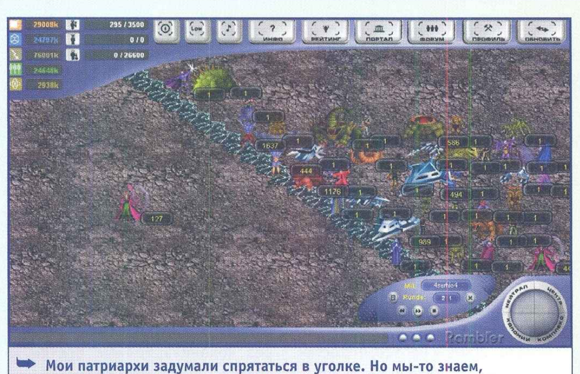
Как вы помните, бой на соте не происходит только в том случае, если нападающий в 3 с лишним раза сильнее обороняющегося. А если происходит — будет бой. Даже если прилетел один солдат. Бой будет длиться 18 минут, поскольку потери рассчитываются в конце раунда. А если через 15 минут прилетит другой солдат, от другого игрока — начнется новый бой. Потом третий. Все это время обороняющийся не сможет ни послать армию в атаку, ни переформировать армии, ни выставить подразделения на торги. Он обречен пассивно смотреть на происходящее.

Правда, правилами запрещается посылка спам-армий одним игроком чаще, чем раз в 30 минут. Точнее, недопустима ситуация, когда один игрок посылает на другого игрока две спам-армии с интервалом между ними больше 5, но меньше 30 минут. Меньше 5 минут считается «военной хитростью» (типа, думаешь, разведка боевая, а это мы просто так, погулять вышли). «Спам-армиями» считаются

Потребление	Прод	Нано	Кад	Еда	Энергия	Люди
Левиафан	39	168	193	645	200	5
Бегемот	0	98	131	393	131	4
Берсерк	0	1592	1800	1385	2077	5
Ядозавр	720	778	3168	1008	864	7
Опустошитель	617	141	588	1469	987	16
Итого, миллионов	1,38	2,78	5,88	4,90	4,26	36

Производство	Прод	Нано	Кад	Еда	Энергия
Дом	138	390	208	1139	1101
4.19	89	388	44	123	6
4.62	97	21	865	478	95
Итого, миллионов	0,32	0,80	1,12	1,74	1,20
Доля производства	24%	29%	19%	36%	28%

Одна звездочка, две звездочки... Нет уж — лучше 6 звездочек!



Мои патриархи задумали спрятаться в уголке. Но мы-то знаем, что их количество исчисляется четырехзначной цифрой.

армии, основная цель которых — не нанести ущерб, а именно задержать армию игрока на соте. Это может быть и 1 солдат, и 1000 солдат с прослойкой, если у обороняющегося их сто тысяч.

Однако правила явно несовершенны. Два игрока, скооперировавшись, могут держать сколь угодно сильную армию противника на соте хоть полгода. Для этого им достаточно посылать армии каждые полчаса так, чтобы они приходили на соту жертвы равномерно, с интервалом 15 минут. Правилами это разрешено. В результате даже небольшой альянс может «заспамить» игрока и полностью испортить ему игру. А игрок-одиночка ответить не может. Надо либо разрешить спам, либо, что лучше, переделать алгоритм боя: скажем, если нападающий в 10 раз слабее обороняющегося (или в 100 раз), его армия уничтожается мгновенно.

Но что есть, то есть. Поэтому спам-армии — это основное средство для сковывания врага перед смертельной атакой или просто средство для стаи насолить сильному, но одинокому сопернику. Я попала в игре в такую ситуацию и чувствовала полное бессилие, когда 14 человек плотно блокировали мою соту. Пришлось вступать в альянс, и интерес к игре резко снизился.

Вывод: если на вас идет большое количество атак с небольшим интервалом — вас начали спамить. Готовьтесь к обороне, формируйте правильную армию, позаботьтесь о динамической прослойке (смотри параграф «Оборона»). И внимательно следите за сообщениями: если кто-то, увлекшись, послал на вас 2 спам-армии с интервалом менее 30 минут — немедленно жалуйтесь в дисциплинарное ведомство и требуйте забанить этого игрока.

АТАКА

Мы уже выяснили, как должна выглядеть правильная атакующая армия. Дело в том, что в бой надо отправлять не одну, а как минимум три армии:

❖ Разведка. Один дрон или солдат. Его цель — убедиться, что противник на соте и что мы с ним справимся. После прихода разведки принимается окончательное решение об атаке.

❖ Армия выноса прослойки. Вы уже поняли, что если в армии много-много подразделений каждого вида, то удар «размазывается» между ними, а если стоит правильная прослойка (все подразделения, кроме одного ударного и транспортов, состоят из 1 юнита каждое) — удар уйдет «в никуда». Вывод прост: надо вначале не очень сильной армией выбить прослойку, а потом нанести основной удар по «голому» ударному отряду и транспортам.

❖ Основная армия.

Допустим, у противника армия из 1000 патриархов с полной прослойкой (кроме крейсеров), у нас — 20 000 Ядозавров. Расовые бонусы и артефакты для простоты не учитываем. У противника в армии 53 отряда. Удар 20 000 ядозавров равен

50% (коэффициент атаки) х 40 (атака одного ядозавра) х 20 000 = 400 000.

Но патриархи получат только *400 000/53 = 7547* единиц ущерба, то есть погибнет лишь 5 патриархов. Если же прослойки уже нет (только патриархи и транспорта) — то удар, пришедшийся на них, равен 400 000/7 = 57 142, и в первом раунде погибнет 43 патриарха. Сложность в том, что бой рассчитывается в конце первого раунда, через 18 минут после начала боя. Поэтому основную армию надо посылать не ранее чем через 18 минут после первой, но не позднее 20 минут. Иначе за это время противник или ушлет войска с соты, или успеет пополнить армию динамической прослойкой.

Соответственно, если на вас летят армии с зазором 20 минут, часто выгодно:

❖ Сформировать одну «правильную» армию (не домашнюю), можно с неполной транспортной прослойкой.

❖ Отослать ресурсы и «лишние войска» с соты.

❖ В первом раунде разгромить армию «антипрослойки» и тут же увести войска (отправить кого-либо атаковать). После ухода второй армии врага вернуть свои войска (отменить атаку) или продолжить (по желанию).

Можно поступить и более коварно: «поднять» армию в воздух за минуту до прихода разведчика и «опустить» ее после прихода основной армии (это не сложно, сколько армия идет «туда», столько же возвращается и «обратно». Тогда армия выноса прослойки просто улетит без боя. Однако грамотный враг при этом может завернуть свои ударные силы. А если не завернет — вам все равно придется туго, так как вы можете не успеть перевести войска обратно в домашнюю армию и использовать динамическую прокладку.

Если же зазор между армиями меньше 18 минут, то обновите экран до окончания раунда, но после прихода основной армии. И тогда второй раунд пройдет для обоих армий одновременно: основная армия также ударит по прослойке. Прослойка, таким образом, «умрет два раза».

Как же правильно должен поступить атакующий? Ответ таков: послать разведку, через 4 минуты — армию выноса прослойки, а еще через 15 минут (итого через 19 после начала боя) — основную ударную армию. Если вы атакуете врага альянсом, то пусть армию выноса прослойки и основную отправят разные игроки, рассчитав так, чтобы основная пришла через несколько минут после первой. Бои с разными игроками обсчитываются сервером независимо, поэтому основная армия будет бить уже по армии без прослойки.

И еще один совет. После отправки армии обязательно проверьте, куда она пошла на самом деле. Во-первых, очень легко перепутать кольцо (особенно если вы, например, первый раз отправляете армию из соты-колонии). Во-вторых, информация на экране «комплексы» не всегда актуальна: сота уже может закрыть центральные ворота, а на картинке они все будут сиять как новенькие, даже после обновления. И только после посылки армии появится маааленькое сообщение в красном логе: «На соте закрыты центральные ворота».

И вы потеряете тучу времени, перепроверяя адрес, соображая, на чьей соте закрылись ворота (номер, естественно, не указан — на вашей, чужой или чьей-то еще, совершенно непонятно), отправляя армию три раза ... и этим еще больше тормозя и так очень нетопропливый сервер.

ЛОЖНАЯ АТАКА

Очень простой прием, но пренебрегать им не стоит. Если идет война альянс на альянс, враги могут скооперироваться и встретить вашу армию вместе, переслав войска на защиту или просто передав их атакуемому через коннекторы торговли. Чтобы не дать им такой возможности, атакуйте одновременно все серьезные соты альянса. Пусть идут спам-армии по одному подразделению, но с такими же названиями, которые вы обычно даете боевым армиям.

У военных этот прием называется «размножение целей»: боеголовка баллистической ракеты вы-





Ядозавры в действии — правильное добивание остатков армии противника.





Сота лиенсу, специализированная на строительство ядозавров.

пускает десятки надувных шариков, покрытых фольгой. Каждый из них дает отметку на радаре, и совершенно непонятно, какой атаковать.

ОБОРОНА

Если вас начали спамить, то в большинстве случаев выгоднее встретить врага на соте во всеоружии. Еще лучше — провести упреждающую контратаку, но только в том случае, если все ваши армии вернутся до начала спам-боев и у вас останется минимум полчаса на приведение армий в порядок (вспомните, что интерфейс игры очень медлителен).

После этого подготовьте правильную армию (один, максимум два ударных отряда, полная транспортная прослойка и боевая прослойка по 1 юниту всех видов всех рас) и динамическую прослойку.

Динамическая прослойка — это просто и очень эффективно, хотя из-за недостатков интерфейса трудоемко. Поставьте на альянсовые торги по 1 персонажу всех видов так, чтобы срок торгов истекал через несколько минут после окончания 1 раунда. Внимание! Если ставите в коннектор что-либо на 1 час, на самом деле оно вернется через 66 минут. Поэкспериментируйте сами. Подразделения вернутся и вольются в вашу домашнюю армию, которая только что потеряла прослойку в первом раунде боя.

В результате второй раунд она встретит во всеоружии, и ваш ударный отряд получит только 1/50 ущерба, нанесенного врагом. А ведь агрессор уже прослойку потеряет, поэтому его ударный отряд получит не менее 1/7 ущерба, нанесенного вами (1 ударный отряд + 6 транспортных). Если ожидается долгий бой — «приготовьте» таким образом прослойку на несколько раундов. Смерть противника будет долгой и мучительной — при ваших минимальных потерях. А если учесть еще артефакты, которых к середине игры скапливается немало, то поймем, что бой с подготовившимся противником на его соте всегда очень тяжел.

Как защититься от динамической прослойки? Способов как минимум два. Во-первых, вспомним, что во время боя уводить войска с соты, в том числе и торговать войсками, нельзя. Поэтому если задолго до настоящей атаки начать спам-атаки, — противник просто не сможет поставить прослойку. Нет, конечно, в принципе он может выставить по набору юнитов на каждые 15 минут на четверо суток вперед (максимальное время торгов — 99 часов)... Для этого ему понадобится всего-навсего (для прослойки только первого уровня) выставить 99 (число часов) x 4 (по 4 раунда боя каждый час) x 15 (число войск в прокладке) = 5940 лотов.

Так как для выставления каждого лота нужно сделать около 15 щелчков мышкой (с учетом прокрутки списка) и ввести 2 числа, то надо выполнить 100 000 действий. По 3 действия в секунду — 10 часов реального времени. Да, может быть, и есть такие фанаты...

И мы переходим к разговору о втором способе: атакуйте противника двумя дронами три раза подряд, и на четвертый раз ему динамическую прослойку выставлять станет просто лень. Потому как 100 тысяч щелчков мышкой и активная жизнь в реальном мире — две вещи несовместные.

КОНТРАТАКА

Как вы уже поняли, результат боя исключительно сильно зависит от того, насколько грамотно составлена армия. Армия после боя составлена неграмотно: у нее нет прослойки. Поэтому, если ударить армию атаковавшего вас врага через минуту после того, как она вернется, — эффект будет потрясающий. Как это сделать?

1. Соберите комплект прослойки и «поднимите» его (отправьте на атаку, защиту и т.д.) перед началом боя.

2. После начала первого раунда просчитайте бой на калькуляторе, определите число раундов.

3. «Опустите» прослойку на соту так, чтобы она вернулась через минуту после последнего раунда боя (если ошибетесь — контратака накроется, но вы потеряете только прослойку, это не так дорого).

4. Быстро перекиньте ударный отряд и транспорты из домашней армии в прослойку.

Отправляйте прослойку в атаку на врага вслед за его отходящими войсками.

Если удастся — потери врага будут просто огромны. Но надо не перестараться с силой посылаемой армии: она должна не более чем втрое превосходить то, что осталось у врага. Для этого еще во время сражения надо запустить калькулятор **ds.civ300.com/ru/fight-sim.html**. Вбить в него то, что осталось от армии noxious по окончании боя. Смоделировать максимально сильную армию из того, что у нас на соте, но так, чтобы бой был (разумеется, должна подойти прослойка с альянс-торгов). И послать ее вдогонку.

Как защититься от контратаки? «Просто продолжать играть на волынке...» В смысле, продолжать посылать спам-армии.

ТАКТИКА КОМАРИНЫХ УКУСОВ

Стандартная атака против опытного противника — это прорыв Перекопа в лоб. Потери всегда гигантские, даже при правильном бое они сравнимы с потерями противника. Но можно их серьезно сократить, особенно в борьбе с сильным противником.

Для этого надо направить на него несколько армий (желательно от разных игроков), каждая из которых в 2 раза слабее его войск. Пройдет один раунд, и армия потерпит поражение и убежит. Но вторая стукнет по войскам без прослойки, третья тоже. Каждая армия уходит после одного раунда. При этом надо вначале промоделировать бой на калькуляторе и учесть, что с каждым раундом у врага войск все меньше, поэтому и армии должны уменьшаться, а то они «застрянут» на соте больше чем на один раунд и понесут громадные потери.

Моя знакомая чуть-чуть ошиблась в расчетах, и после второго раунда из 32 000 ее анимистов осталось 15 000...

ТАКТИКА «БЕЙ — БЕГИ»

В некотором смысле это противоположность тактике комариных укусов. Если противник слабее вас, то выгоднее ходить на него с армией в 2,95 раз сильнее того, что у него на соте (конечно, желательно предварительно связать его войска спам-атаками, так как любой нормальный человек отойдет от бегущего на него бешеного слона). При этом армию сделать из подразделений с максимальным соотношением атака/цена в продиуме и взять только по 1 транспорту каждого вида (если противник активный и ресурсами здесь не разжившесь).

Такая армия бьет один раз (но сильно), теряет только прослойку и по 1 транспорту и уходит. Потери противника — 20-30% от всех войск. 3 удара — и он беззащитен. Проходит только со слабыми противниками.

ГРАБЕЖ НА БОЛЬШОЙ ДОРОГЕ

Очень жестокий прием. Экономически он эффективен, но после применения вы обычно получаете не только ресурсы, но и смертельного врага. Помните, что все в игре двигаются с одинаковой скоростью? И ресурсы в коннекторе торговли, и товары, пересылаемые через колонизационные центры, и войска... Вот в этом и фишка.

Представьте, что кто-то выставил очень крупную партию чего-то на торги. Вы товары покупаете и сразу же после этого атакуете партнера. Ваша армия придет на его соту сразу после прихода товаров, которые вы ему заплатили, и, скорее всего, спрятать он их не успеет. Надо только, чтобы ваша армия была в 3 с лишним раза сильнее, чем его — иначе начнется бой и ресурсы тю-тю. Так можно «купить» много и задаром, но только один раз. Обидятся.

МАТ В ДВА ХОДА

Несмотря на простоту модели (а может быть, благодаря ей) тактика в Destiny Sphere интересна и разнообразна. Приведем пример «частной» стратегии. Ее автор — игрок под ником Faraday. Допустим, у вас есть большая армия, а у противника маленькая. Противник вас атакует. Ваша армия раза в 3 больше армии противника. Вопрос: как уничтожить его с минимальными потерями.

Раунд первый — выставляем против противника армию, примерно равную ему по силам. Из остального формируем отдельную армию и отсылаем с соты за минуту до атаки — атаковать или защищать кого-нибудь. После первого раунда боя он теряет прослойку. Через 10 минут после начала первого раунда отзываем большую армию из атаки. Второй раунд начинается, т.к. армии приблизительно равны и никто не перевешивает другого в два раза.

Во время второго раунда, после возвращения большой армии на соту, жмем кнопку «обновить», и... огромная армия встает на поле боя против малыша без прослойки. Шах и мат! Вряд ли от него что-нибудь останется.

НЕДОСТАТКИ ИНТЕРФЕЙСА

В заключение стоит сказать о межнациональных особенностях интерфейса, которые не раз серьезно скажутся на ваших военных действиях — и не только. В Destiny Sphere реализована очень интересная игровая модель. Подтверждением ее качества служит то, что многие тысячи людей месяцами играют в

DS, невзирая на серьезные недоработки интерфейса со множеством лишних экранов, нажатий, задержек, недостатком информации. Любой интернет-сайт, спроектированный подобным образом, удостоился бы самых ругательных отзывов.

Основной недостаток интерфейса — то, что он однооконный. Практически в любой интернет-стратегии вы можете в одном окне открыть письма, в другом — статус армий, в третьем — что-нибудь построить. Здесь все не так. Никакого раздвоения личности, в смысле — экранов. Начал смотреть на армии — смотри на армии. Дооолго. Потому что интерфейс никуда не торопится. И приготовил игрокам немало сюрпризов, о части из которых рассказано ниже.

Здесь мы описываем бесплатный вариант интерфейса. В платных (премиум-экkаунты) кое-что улучшено. Но большинство из вас прежде, чем платить, решит попробовать поиграть «просто так», и должно быть морально готово к тому, с чем придется столкнуться.

ВОЙНА

В интерфейсе невозможно посмотреть, какая армия атаковала конкретного противника. Этого просто нет. Вы получаете только сообщение «Армия такая-то возвращается домой через...». А если у вас возвращаются сразу три или пять армий? Тогда подобный недостаток информации превращается в кошмар.

Еще маленькая прелесть: при выборе объекта атаки надо указать номер его соты. После этого в экране армии появляется сообщение, что «армия 2 нападет на соту svy», то есть указывается название соты, но не ее номер. А в таблице рейтинга есть поиск только по именам игроков, но не по названиям соты, поэтому понять, куда ушла армия, становится затруднительно.

Особенно весело, если получаешь письмо от игрока Имярек: «Не атакуй меня, пожалуйста, все равно я все ресурсы спрятал...», а у тебя 5 атакующих армий. Как называется сота Имярека? Какую из армий отзывать? Сие тайна, также как и особенности умственных процессов разработчиков. В экране сражений и в сообщениях о сражениях тоже указывается только название соты. И когда возмущенный игрок шлет письмо: «Зачем ты меня обидела?», сообразить, из какой он соты и когда я его обидела, совсем непросто.

И еще один, очень серьезный недостаток. Если вы отправили армию на защиту соты соседа или товарища по альянсу, вы не получаете от нее никакой информации. Даже если на нее напали, вы об этом не узнаете. Однажды на меня напал целый альянс, постоянно посылая спам-армии. Я спрятала своих ядозавров на соте соседа из крупного альянса, рассчитывая, что его не тронут. Но тронули, и ядозавров моих разнесли. Я же об этом узнала, только взглянув на состав армии, стоявшей на защите, и заметив, что вся прослойка выбита. Поэтому посылайте армии на защиту очень осторожно, только к активным товарищам по альянсу, которые предупредят о нападении.

ПЕРЕПИСКА

Кстати, о сообщениях. Зачем понадобилось фактически дублировать экран «Сражения», посылая письмо после каждого боя, — непонятно. Это страшно захламляет почтовый ящик. Еще больше захламляют его внутриальянсовые сообщения: «такой-то игрок вошел в альянс», «а теперь он вышел из альянса».

Дело в том, что для торговли игроки создают собственные мини-альянсы на двух человек, где в тишине и спокойствии виртуального уединения воображают себя Третьяковыми или Рябушинскими — в общем, купцами первой гильдии. Натешив свои экономические таланты, они возвращаются в лоно родного альянса, а в результате почтовый ящик трещит по всем швам. И пропустить действительно важное письмо — легче легкого.

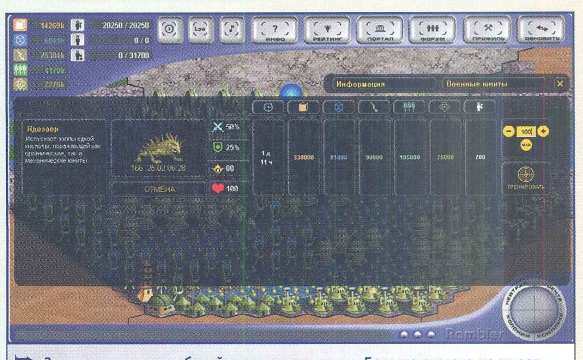
Чистить ящик, конечно, можно. Но: либо удаляя по одному сообщению, после чего экран перегружается, и это занимает минуту. Либо — все сразу, с криком «если надо — еще напишут». Удаления по списку — то есть того, к чему привык весь цивилизованный мир, начиная с Гвинеи-Бисау и кончая Восточным Тимором, в игре нет. А вот почистить список сражений вообще невозможно, и передвижение по нему при помощи мышки через месяц после начала игры сравнимо по сложности и требуемой точности движений с ездой на одноколесном велосипеде.

В длинных же списках прокрутка «заедает». Если вы полсекунды подержите курсор над стрелочкой прокрутки вниз, интерфейс начнет медленно, печально, но неудержимо проматывать весь список. В списке сражений это может занять 10 минут, и альтернатив только три: пойти попить чаю (позвонить подруге нельзя, телефон-то занят), перегрузить игру (тоже несколько минут) или плюнуть на нее на всю оставшуюся жизнь.

ТОРГОВЛЯ

Допустим, вы зашли в экран торговли материалами и увидели два лота, которые хотели бы купить. Вы покупаете один, игра перегружает ВСЮ картинку (на что уходит в зависимости от загрузки игрового сектора от 5 секунд до нескольких минут) и... выбрасывает вас на экран соты. Затем вам надо:

- Войти в экран торговли.
- Переключиться на экран «Выбор материалов».
- Выбрать нужную страницу (естественно, ее надо держать в памяти, если не хотите перематывать весь список заново).



Загрузим заводы работой еще на пару суток. Больше смысла не имеет — лучше построить новые фабрики.

Итого — четыре перезагрузки flash-картинки. От 20 секунд до 10 минут... На то, чтобы обменяться с кем-нибудь прослойкой (подразделениями 15-18 наименований), может уйти пара часов. Или больше. Только что у меня ушла хорошая сделка: за 10 минут «перезагрузок» лот уже кто-то купил...

Наконец, каждый, кто разворачивает широкую торговлю ресурсами на нескольких рынках сразу, сталкивался с такой проблемой — в синей кнопке горит строка «оплата от игрока XYZ за продажу 100к кадериума придет через 5 часов». Где вы этот лот выставляли, можно еще определить по имени купившего — если он на другом кольце, то рынок межкольцевой... или альянсовый.. А если это — соальянсник и сосед по кольцу? Понять, что же это такое к вам идет, практически невозможно.

РЕЙТИНГ

Цель игры в Destiny Sphere, как и многое другое, расплывчата и непонятна. Как вариант -можете сосредоточить силы на получении самого высокого рейтинга. Он публикуется 4 раза в сутки, обещают сделать чаще, хотя пересылка армий между игроками делает это занятие отчасти бессмысленным. Самые высокие рейтинги обычно у держателей альянсовых армий.

Кроме того, рейтинг растет крайне медленно. У меня 2 месяца подряд рейтинг был в районе 6 миллионов и только к концу четвертого месяца игры дополз до 7,5 миллионов очков. Дело в том, что рейтинг — величина не абсолютная, а относительная.

Рассчитывается он так: вычисляются средние достижения игроков по параметрам — наука, строительство, производство, археология и армии.

- Наука: общее количество исследованных наук.
- Строительство: стоимость в очках всех построенных зданий (смотри таблицу «здания»)
- Производство: стоимость производимых на соте и в колониях ресурсов. Относительная стоимость ресурсов рассчитывается по условному соотношению

еда : энергия : кадериум : нанокристаллы : продиум = 1 : 1 : 2 : 4 : 10.

То есть производство 1000 единиц еды в час приравнивается к 100 единицам продиума в час.

- Археология: сравниваются суммы стоимости всех работающих артефактов (тех, которые лежат в зданиях, башнях, военных базах). Артефакты в хранилище или в пересылке не учитываются. Чем крупнее артефакт, тем он дороже стоит, но точные соотношения мне неизвестны.
- Армии: сравнивается стоимость всех подразделений (кроме находящихся в пересылке через колонизационный центр и выставленных на торги) в продиуме. При этом применяется то же условное соотношение ресурсов, что и для расчета производства. Например, 1 бегемот (3000 еды, 1000 энергии, 1000 када, 750 нано) стоит

(3000 + 1000 + 1000x2 + 750x4)/ 10 = 900 продиума.

После этого полученные значения сравниваются со средним значением по сфере. Рейтинг среднего игрока считается равным 600 000 очков: по 100 000 за науку, строительство, археологию и производство и 200 000 за армию.

Если у вас, скажем, три первых пункта развиты в два раза сильнее, чем у среднего игрока, производство — в 2,5 раза, а армия — в 3 раза, ваш рейтинг равен

100 000x2 + 100 000x2 + 100 000x2 +100 000x2,5 + 200 000x3 = 1 450 000 очков.

И для того, чтобы он рос, надо бежать впереди паровоза. То есть развиваться еще быстрее. Время от времени в сфере проходят чистки: убивают совсем «мертвых» игроков (хотя, по моим оценкам, все равно неактивных игроков три четверти). В результате средний рейтинг оставшихся растет... и очки каждого в отдельности падают. А все-таки — в сфере Андромеды я была первой! **ЛКИ**

О рубрике

Благодаря своим неугомонным детищам компания Blizzard уже довольно давно и прочно закрепилась на мировом рынке компьютерных игр и прославилась как «фирма, которая выпускает только хиты». Конечно, особенную роль в этом становлении сыграли именитейшие игры: Starcraft, серия Diablo и Warcraft со своими многочисленными потомками. Сегодня к разговору как раз об этом плодовитом семействе, носящем гордое и незапятнанное имя Warcraft, и подтолкнула меня пламенная и необузданная любовь его почитателей. Но, прежде чем переходить к разбору непосредственно Warcraft III, следует упомянуть и его славных предшественников. Приступим...





Жанр
стратегия (RTS)

Создатели
Blizzard

На что похоже
Dune 2, Command & Conquer, Age of Empires

Дата выхода
1994-2003

Warcraft

Феликс Морозовский

Warcraft

Эта игра стала популярна с первой же секунды своего появления в широком обществе. В те времена сюжет игры — захватывающая война светлых и темных сил — казался почти «толкиновским». Обаяние фэнтези-мира, сделанного с любовью к классике, сыграло свою роль, и Warcraft записали в хиты еще до того, как толком разобрались, в чем же, собственно, состоит игра.

Любовь к Толкину и его творению как раз тогда была на очередном гребне (она возвращается регулярно безо всякой помощи кино, вопреки популярному сегодня мнению). Умельцы из компании Blizzard не обладали лицензией на прямое использование Средиземья, но постарались извлечь наиболее характерные элементы стиля. В результате главными героями игры стали орки и люди (к этой расе были отнесены и некоторые эльфы).

❖ ❖ ❖

Но если бы дело этим исчерпывалось, сегодня Warcraft никто бы и не вспомнил. Настоящая заслуга игры — в целом ряде нововведений, которые, как мы сейчас полагаем, сами собой разумеются.

Всем известно, что родоначальником жанра RTS можно считать незабываемую и восхитительную Dune II. Однако множество ее неоспоримых достоинств сильно портил огромный недостаток: было катастрофически неудобно передвигать большие группы войск. Вы только подумайте — и придите в ужас: невозможность переместить хотя бы нескольких бойцов одновременно заставляла тратить на передвижение армии фактически 70% вашего времени. Этот факт, конечно, не перечеркнул бешеную популярность первой RTS, но, возможно, не дал ей вырасти до ошеломляющих размеров. Работники Blizzard же были настроены на спрос именно таких масштабов, поэтому им предстояло долго ломать голову над тем, как же устранить эту досадную помеху. Как вы могли убедиться, они лучшим образом справились с этой задачей, придумав и реализовав широко известную «зеленую рамочку». Сейчас это кому-то кажется очевидным — а тогда было революцией в интерфейсе! Сие изобретение позволяло игроку выделить до восьми единиц одновременно, что значительно упрощало передвижение армии. Но это еще не все! Чтобы окончательно приковать внимание всего компьютерного мира к своему детищу, разработчики подарили пользователям возможность закрепить отряд на определенную клавишу. В общем, буквально каждое ваше движение было заранее продумано, предугадано и оптимизировано для того, чтобы во время игры у вас не возникало ни капли раздражения, каждая точка экрана просто кричала о том, что перед вами лучшая в мире игра стратегического жанра... Кстати, раз уж зашла речь о точках, перейдем к обсуждению графических возможностей.

По тем временам графическое оформление вышедшего на прилавки продукта было вполне достойным (хотя, разумеется, двумерным: о 3D-графике тогда только начинали робко заикаться). Все это было подкреплено разнообразием родов войск, интересными кампаниями, чрезвычайно удобным интерфейсом и неплохим балансом сил.

На мой взгляд, необходимо воздать должное художникам, любовно прорисовавшим все фигурки бойцов так, чтобы не составляло труда отличить их друг от друга (кто считает это очевидным — вспомните, скажем, графику Master of Magic). Кроме того, затаив дыхание, мы могли наблюдать, как у некоторых бойцов начали появляться свойства, присущие только им и никому другому. Например, маги научились прекрасно владеть персональными заклинаниями. Тем самым создатели игры открыли перед нами новый ракурс управления боем: *микроконтроль*.

Смешав все эти новшества в бодрящий коктейль, мы получаем огромные тиражи и множество поклонников. Не забудем, что Warcraft замечательно работал на 386-х машинах (которые на тот момент уже были далеко не последним писком моды), имеющих в наличии 8 MB RAM, видеокарту VGA и чуть меньше 10 MB свободного места на жестком диске.

Warcraft II

Ажиотаж, вызванный новой игрой, подтолкнул авторов к мысли о продолжении. Таким образом просто Warcraft условно получил цифру один и почетное звание прародителя, а вскоре появилось и продолжение. Оно полностью соответствовало классическим требованиям к продолжению: «все то же, но больше». Опять же в качес-

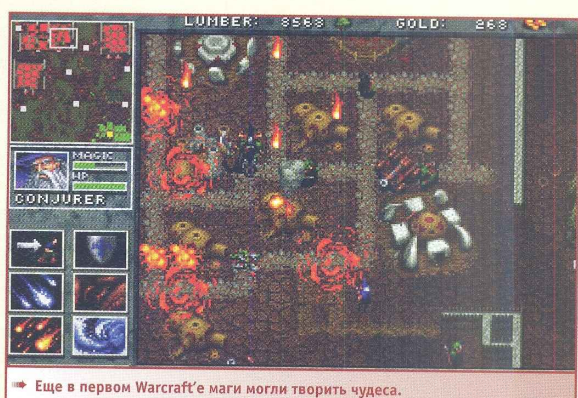
Если бы директором был я...

❖ Первым делом я бы создал группу профессионалов по играм жанра RTS, которые бы анализировали почту, приходящую на определенный официальный адрес, с предложениями по корректировке баланса сил. Думаю, все согласятся с тем, что до сих пор этот баланс не идеален. Все время возникают какие-то свежие стратегии, вскрывающие новые неравнозначности рас. Я думаю, что такая структура уже существует, но результаты ее работы еще не безупречны.

❖ А еще я бы организовал конкурсы на самые лучшие придуманные кампании и карты. В качестве приза творения победителей выпускал бы отдельными официальными дополнениями к очередной версии игры. Можно даже обойтись без денег, ведь иногда просто приятно увидеть свое имя на какой-то обложке, а там и до мировой известности недалеко.



Глядя на эту картинку, душа наполняется ностальгией...



Еще в первом Warcraft'е маги могли творить чудеса.

тве центрального сюжета выступала извечная борьба бобра с козлом, но в еще более эпических масштабах. Порадовало почитателей творчества компании Blizzard добавление новых бойцов и значительная модификация старых. Заветная «зеленая рамка» выросла на четыре единицы и теперь могла накрывать собой аж до 12 воинов. Наконец, баланс сил стал достойным всего остального.

В том, что касается системных требований, упомяну только, что Warcraft II был слегка требовательнее своего предшественника. Официальные данные, вынесенные на обложку каждого диска, скупо информировали нас о том, что нам не обойтись без компьютера 486DX 33 с 8 MB RAM, 20 MB HDD и видеокартой, поддерживающей SVGA 640x480.

Сейчас некоторым играм, любимым компьютерным человечеством, желают скорейшего обзаведения мультиплеером. Данное устройство существовало уже в первой версии игры, но не пользовалось значительным успехом. Во второй части этому факту уделили особое внимание, усовершенствовали систему, в результате чего мультиплеер занял в умах преданных игроков подобающее ему высокое положение. Отмечу и то, что графика опять порадовала своей красотой, хотя и осталась выдержанной в стиле 2D.

Естественно, в продолжение культовой игры были вставлены новые кампании, которые тоже внесли свой вклад в общую успешность выпущенного проекта. Все новшества и улучшения позволили продукту достаточно долго держаться на вершинах многих хит-парадов. Однако ничто не вечно. В особенности это касается RTS, лишенных дополнений и редактора кампаний (это вам не Fallout, чтоб сто раз поразному проходить). Непререкаемость данного замечания возымела свое действие на разработчиков, которое было ознаменовано появлением на свет Warcraft II: Beyond the Dark Portal. Миссии, его наполняющие, были немного сложнее всех, которых доводилось видеть (а точнее, проходить) ранее, но и с ними народные умельцы совладали. К сожалению, приходится признать, что не все так весело и радужно, как могло бы показаться.

Интерес к игре постепенно утихает, поскольку не намечается никаких кардинальных изменений. Даже небольшое, но очень важное новшество — герои — не смогло подсластить горькую пилюлю подобия предшественнику.

Warcraft III

Только слепой бы не заметил, что Warcraft практически перестал интересовать пользователей, а у всех сотрудников компании Blizzard было прекрасное зрение. Однако не оно, а живой и изворотливый ум помог им вырвать свое детище из цепких объятий повседневности. Задача, стоявшая перед ними, могла быть сформулирована следующим образом: влить свежую жизненную струю в приевшийся мир Warcraft'а так, чтобы при виде нового продукта на прилавках у игроков создавалось впечатление, что лучшие традиции продолжены, но все-таки перед ними что-то новое, а не конвейерно отштампованное. Было затрачено огромное количество мозговых усилий на отыскание ключика к этой загадке, и в конечном итоге он нашелся. Как ни странно, игру вознесли на вершину герои, введенные в продолжении «За порталом тьмы». Они подверглись обширной модификации, которая придала им возможности воскрешения и повышения уровня развития, а также множество уникальных навыков.

РОЛЬ ЛИЧНОСТИ В ИСТОРИИ

От ставки, целиком сделанной на героев, зависело все. Ее надо было как-то оправдать, поэтому было придумано множество различных артефактов. Благодаря им (и не только) герои стали краеугольным камнем всей партии, теперь на их выборе основывалась тактика и стратегия игры. К этому добавлю, что в противовес Starcraft'овскому упору на макроконтроль в Warcraft III сделали ставку на микроконтроль. Это значило, что теперь необходимо сосредотачивать внимание непосредственно на герое и управлять им так, чтобы его не убили. Появление этих отважных бойцов и усилия, на них затрачиваемые, поменяли облик всей игры, придав ей черты ролевой стратегии.

Вот я и подобрался к еще одному нюансу, связанному с Warcraft III. Вы, наверное, заметили магическое словосочетание «RTS с элементами RPG». Буквально ежедневно в горячих спорах и обсуждениях выкристаллизовывалась идея, которая должна была стать основной для данной игры. Некоторые создатели не были уверены, стоит ли так напролом двигаться от твердой RTS к непонятным гибридам. Голос логики слезно упрашивал выбрать золотую середину, но... все-таки решили одной ногой нерушимо стоять на стезе RTS, в то время как другая будет неуверенно покачиваться на островке RPG.

Это не было продиктовано боязнью остаться без финансовой выгоды. Она присутствовала бы в любом случае (слава предков Warcraft все еще не отступила в небытие, да и сама компания Blizzard очень уверенно держалась на плаву), другое дело, что ее размеры могли бы оставить желать лучшего. Действительно, зачем очертя голову бросаться в неизведанное, если уже сложилась внушительная целевая аудитория? Ведь поклонники обоих жанров могли бы предпочесть «чистых» их представителей. Учтя эти доводы, постановили: рискнуть, но не сильно!

В чем же, кроме героев, заключаются колебания между RTS и RPG (некоторые предпочитают называть этот гибрид RPS — Role-Playing Strategy)?

❖ В самом начале работ планировалось сделать свободно вращающуюся камеру, но в готовом продукте мы таких возможностей не наблюдаем. Причина проста: если вы играли, к примеру, в Ground Control на достаточно хорошем компьютере с видеокартой, результаты тестов которой не вызывают истерического смеха, то вы прекрасно понимаете, что первые двадцать минут все заняты не игрой, а любованием красотами ландшафта с разных точек наблюдения. При этом игры со сменой ракурсов доставляют куда большее удовольствие, чем хитро выполненные маневры и победа над врагом. В Blizzard же не хотят, чтобы игрок путал работу стратега и кинооператора. Именно такая, воистину спартанская, работа камеры и склоняет игру в сторону RTS.

❖ Наконец-то защитные сооружения разрешено возводить где угодно. Таким образом, предостав-



Во втором Warcraft'е ввели еще и водных бойцов, что намного увеличило интерес игры, но для профессиональных игр это дополнение оказалось лишним.





Прогресс налицо.



Вот что значит перейти из плоскости в пространство.

ленная вам свобода позволит создавать крайне устойчивые островки обороны.

❖ И, наконец, решающий удар по не в меру разбушевавшемуся RPG: отряд бойцов, вопреки традициям Heroes of Might & Magic, не зависит от героев. Т.е. он способен передвигаться совершенно самостоятельно, без их неусыпного покровительства.

❖ Однако, несмотря на все предыдущие пункты, RPG еще не окончательно повержен, т.к. на количество войск будет накладываться ограничение, происходить это будет с помощью простой нехватки «снабжающих точек» — ферм, логов орков и т.д.

Эти нововведения позволили увеличить количество вариантов развития партии во много раз и добавили в самую популярную часть RTS — UMC игр больше увлекательности и полностью захватывающих моментов. Замечу, что игроков, предпочитающих сражения на ladder-картах типа 1x1 и 2x2, достаточно, но для того, чтобы успешно этим заниматься, необходимо затрачивать слишком много времени. В пользу UMC говорит тот факт, что жанры tower defense и всевозможных RPG не требуют долгого обучения, и при этом вы получаете возможность, изредка усаживаясь за игру, успешно проводить большинство сражений.

Среди новшеств также стоит отметить появление двух новых рас: нежить и ночные эльфы (последние созданы в противовес обычным добродушным эльфам, безоговорочно поддерживающим людей).

ТРИ ИЗМЕРЕНИЯ

Но роль самого трудоемкого прорыва все же стоит закрепить за переходом графического интерфейса из плоскости в пространство. Работы над движком Warcraft III были начаты еще в апреле 1998 года несколькими добровольцами, назначенными из числа программистов Blizzard Entertainment. Однако руководство компании выделило для участия в проекте полноценную команду лишь в январе 1999 года, вскоре после выхода Starcraft: Brood War. При этом всем людям, посвященным в тайну Warcraft III, под страхом увольнения было запрещено разглашать любую информацию, так или иначе касающуюся грядущей игры.

Несмотря на то, что ландшафт благополучно перебрался в трехмерную область, ничего особенно примечательного он нам не сулит. Используется по вполне стандартной и заученной многими поколениями игроков схеме: атакующие войска надо расположить на возвышенности, а скопления в низине всех остальных разогнать. Жаль, что разработчики отказались от возможности осуществить подкоп. Хотя противника наверняка не оставила бы равнодушной толпа бугаев, радостно вылетающая из расселины посреди его базы.

Одним из самых приятных сюрпризов стала отличная проработка и многократная последующая модификация редактора кампаний. Благодаря относительной простоте управления, гибким возможностям изменения любых боевых единиц, пространств (подчеркну, что предусмотрено даже создание видеороликов) многие почитатели игры смогли своими руками создать собственный мир Warcraft'а, подчиняющийся сугубо их личным правилам и законам. Похвастаться своими достижениями (иногда даже очень профессиональными) счастливые создатели могут на просторах battle.net, где по сей день загружаются десятки самодельных кампаний. Всех их, конечно, не перечислить, но было бы кощунством не упомянуть о двух, по каким-то причинам сникавших наибольшую популярность: Footmen Frenzy и AllStars DotA. Именно благодаря великолепной модификации редактора мы можем почти каждый месяц найти в интернете новую кампанию для прохождения, со свеженьким сюжетом, заданиями и бойцами.

WARCRAFT И КИБЕРСПОРТ

Сейчас мы немного поговорим о финансовом аспекте игры. Возьмем за основу широко известный лозунг: «Здесь каждый может заработать деньги собственным умом», и вперед, к обогащению!

Как и в Starcraft, в Warcraft III сделали большую ставку на ladder-игры как на индустрию шоу-бизнеса. Вследствие чего Blizzard Entertainment стала одной из самых активных компаний, финансирующих чемпионаты по своим играм. В интернете каждому игроку предоставляется возможность подняться на вершину, с которой остается сделать крохотный шажок к какому-нибудь достаточно серьезному турниру. С честью победив на нем всех своих противников, вы переходите на более высокую ступень игрового общества, на которой вам торжественно вручают путевку на один из off-line турниров. После того как вы хорошо проявите себя на очных встречах, вы сможете занять подобающее место в рядах таких бесспорных монстров игры, как 4K.Grubby, SK.Zucard, SK.MaDFroG, россияне 3wD.Karma и DeadMan или украинец SK.Hot. В общем, остается с чистым сердцем заключить, что индустрия налажена от низов до верхушек и поставлена на широкую ногу. Так что дерзайте!



❖ ❖ ❖

Конечно, в таком серьезном вопросе — что же действительно дало такую популярность, — ответ может быть только один. Все вместе. Сочетание славы предыдущих серий и модификаций последующих лет. Конечно, сыграло свою неоценимую роль и убеждение разработчиков, что игра — это прежде всего интересные события, происходящие в виртуальном мире с сидящим у монитора человеком. Зачастую ведь попадаются стратегии, где приходится проводить две трети всего игрового времени, развивая свою базу, штампуя работников и, обливаясь потом, натужно соображать, куда поставить следующую ферму или казармы. А что в этом интересного? — задали себе вопрос мастера из Blizzard. В качестве ответа на него мы получили Warcraft III: The Frozen Throne, вышедший примерно через год после The Reign of Chaos и таящий в себе более устойчивый силовой баланс. Теперь именно эта игра, снабженная множеством патчей, занимает главенствующее положение в умах многих игроков.

ЛКИ



СОВА КИБЕРА:

— А по-моему, самая вкусная новинка — как раз ночные эльфы. Не потому, что они лиловенькие, а потому, что это новый для RTS стиль игры. Нашенский стиль, совиный: лети бесшумно, на глаза не показывайся, хватай и улетай. Если показался на глаза — ну что ж, пеняй на себя...

В первых-то Warcraft «расового стиля игры» еще вовсе не было. Одинаковые они были, орки с людьми. У тех маги такие, у этих сякие, а больше никакой разницы. Расовые стили придумали тоже близзардовцы — в Starcraft. Но у ночных эльфов нет аналога в Starcraft, да и вообще почти нигде.

Сделано в Студии Лебедева в 2005 году



короче

Для хорошей рекламы необходимо
всего несколько слов.
Ключевых.

Купи слова.
748-10-33
adv@yandex.ru
advertising.yandex.ru

Купи слова.
748-10-33
adv@yandex.ru
advertising.yandex.ru

Купи слова.
748-10-33
adv@yandex.ru
advertising.yandex.ru

Купи слова.
748-10-33
adv@yandex.ru
advertising.yandex.ru

Купи слова
748-10-33
adv@yandex.ru
advertising.yandex.ru



ПРИЗРАК

Бета-тестеры

эпизод 3
Следствие ведут тестеры

ГДЕ-ТО В ВИРТЕ

Пятница, 12:13 реального времени

Ксенобайт, опустив бинокль, задумчиво почесал затылок и уткнулся в переносной терминал. Хмуро глянув на данные, кивнул МакМэду:

— Так, теперь — бумерангом.

Воин, пожав плечами, достал из-за пояса изогнутую металлическую пластинку. Оба тестера балансировали на самом пике чудовищной скалы. Это была максимально приближенная к «краю мира» точка карты, до которой они смогли добраться. Что важно, отсюда можно было увидеть этот самый «край». Справедливости ради надо заметить, что выполнен он был вполне пристойно: текстура неба плавно сходила в абсолютный мрак.

— Не понимаю я, Ксен, кому придет в голову сюда залезть?! И тем более швыряться в небо бумерангом. К тому же я в него уже и кинжалы швырял, и из арбалета палил...

— Это все не то, — отмахнулся Ксен. — Мощность стрелкового оружия ограничена. Тут все честно: до неба ты просто не дострелишь. С бумерангом интереснее: дальность его полета напрямую зависит от силы персонажа, следовательно...

— Дальность броска кинжала — тоже, — перебил МакМэд, примериваясь.

— Да, но кинжал не возвращается. Запускай.

Широко размахнувшись, МакМэд со всей силы метнул снаряд. Бумеранг с тихим шелестом рванул в сторону края мира. Ксен уткнулся в бинокль, провожая его взглядом. Снаряд достиг «края мира» и, пройдя сквозь «небо», исчез. Ксен уткнулся в терминал.

— Ну что?

— Пока ничего. Его координаты продолжают изменяться, что уже баг: это когда-нибудь приведет к переполнению. Хотя... Дай-ка прикинуть: если он движется по кривой, у него есть все шансы вернуться...

— И что?

— Ждем.

Минуты три тестеры стояли молча.

— Слышь, Ксен... Обычно возвращается гораздо быстрее. А если не возвращается — появляется новый.

Ксенобайт хмуро глянул на терминал.

— Хм... Где-то там он продолжает существовать.

— Где?

— В операционном пространстве. С философской точки зрения он покинул этот мир и теперь не может вернуться, так как его размерность перестала совпадать с размерностью...

— Не понял. Так где же он?

Ксен задумчиво глянул в сторону, где скрылся бумеранг.

— Сложно сказать. Относительно этого мира... Хм... Слушай, как думаешь, ты МЕНЯ туда сможешь добросить?

МакМэд покрутил пальцем у виска.

— Эх, катапульту бы сюда... — рассеяно бормотал Ксенобайт. — Нет, никак не протащим... Стоп! Мы же на приличной высоте... Если я буду падать по параболе... Мак, швырни меня как можно дальше, а там уж я своим ходом!

— Ксен, ты точно псих! Ни одному кретину не придет в голову так изгаляться!

— Да ладно тебе, я просто хочу одним глазком глянуть, что у них там, за пределами мира!

— Что-что... Большая табличка: «Программа выполнила недопустимую операцию и будет закрыта», вот что!

Ксенобайт сник. Потом глаза его безумно блеснули. Глядя в пропасть, он пробормотал:

— В принципе, если как следует прыгнуть...

— Я тебе щ-щас так прыгну...

Неожиданно на поясе МакМэда, щелкнув, появился новый бумеранг.

— Вот! — лихорадочно заорал Ксен — Старый бумеранг чего-то достиг! Чего он мог достичь в скорбной бездне пространства операционного, суть нематериального?! Тайна сия велика есмь... И я ее...

— Эй, орлы! — раздался вдруг голос Банзая. — Все наверх!

— Что случилось? — недовольно буркнул Ксенобайт.

— Только что к нам в контору залетела Внучка. Передаю ей микрофон...

— КАРАУЛ! ОГРАБИЛИ!!!

РЕАЛЬНОСТЬ

ЛОГОВО БЕТА-ТЕСТЕРОВ

Пятница
12:22 реального времени

Как ни странно, после памятных похождений в «Тридевятом Царстве» Внучка прочно прижилась в команде тестеров. Вообще Валентин Поликарпович, главный редактор журнала, где она работала, очень быстро нащупал оптимальный путь сотрудничества. Он частенько подкидывал тестерам «халтуру». Обычно это была особо каверзная игра, рассчитанная на командный режим прохождения. Тестеры эту игру проходили, Мелисса делала очередной видеоматериал для рубрики «Репортаж из игры», Внучка писала статью, а у

Ксенобайта — обычно к следующему номеру — были готовы «Советы мастеров». Все оставались довольны, хотя Поликарпыч не упускал случая обозвать тестеров кровопийцами, а тестеры Поликарпыча — эксплуататором.

В любом случае, тестеры воспринимали Внучку как «свою». Даже зануда Ксенобайт. Так что сообщение о том, что Внучку кто-то обидел, заставило занятых работой тестеров срочно катапультироваться из виртуальности.

— Кто? Где? Махмуд, где мой кастет?! — заорал МакМэд, срывая с головы вирт-шлем.

Ксенобайт, молча стянув шлем, вытащил из-под клавиатуры здоровенный скальпель, который использовал для зачистки проводов и нарезки бутербродов.

— Особые приметы, адреса, явки, пароли... — мрачно прошипел он.

— Спокойно, орлы! — осадил коллег Банзай. — Внучка, рассказывай.

— Украли! Два дня работы! Все там! В понедельник материал сдавать...

— Что случилось?! — рявкнула Мелисса, подкравшись к Внучке сзади.

Внучка подпрыгнула от неожиданности, и ее наконец прорвало:

— Я в лаг попала... А тут мумия с кладбища идет. Пока я в лаге висела, она меня убила, а какой-то ньюбак меня облутил!

Ксенобайт зажмурился и помотал головой.

— Внучка, можно по-русски? Какая мумия? Где висела?

— Я материал снимала, для видеоролика, — принялась объяснять Внучка, — по «Эпохе Химер». Ну, онлайновый мир такой... Так вот: снимала возле кладбища. Там новую зону подключили, ну вот я... А тут гляжу — ньюб какой-то...

— Кто?!

— Ну... — Внучка задумалась. — В общем — парень какой-то, все рядом вертится. А тут... это... задержка отклика от сервера.

— Что такое «лаг» — мы знаем, — поморщился Махмуд.

— Ну да... а пока висела, меня убили. Ну, пока я воскресла, пока до своего тела вернулась, гляжу — камеры нет!

— Чего нет?

— Камеры! Камеры, на которую я снимала! А там же весь отснятый материал! Этот гад, скотина, лутер, ничтожество...

Внучка запнулась, силясь найти подходящий эпитет.

— Плебей, — наугад подсказал Ксенобайт.

— Чего?! — удивилась Внучка.

— Ну, так Кощей ругался, я запомнил — слово красивое... Внучка, так тебя что, в виртуалке ограбили?

— Ну да! С мертвого тела все вещи утянули, а это ведь...

— Тьфу! — плюнул в сердцах Банзай. — Слава тебе, Господи... Внучка, ну разве ж так можно, мы то уж думали, тебя в самом деле кто-то обидел, вон, Махмуд уже и кастет надел...

— Эй, это МОЙ кастет, — обиделся МакМэд.

— Ребята! — чуть не плача, закричала Внучка. — Так этот гад, он же мою камеру утащил! За каким лешим она ему нужна — не знаю, но там же отснятый материал! А ролик еще смонтировать надо!

— А-а, не проблема, — махнул рукой Ксен. — Что за программка?

— «РэдАй 2.13.1».

На лице Ксенобайта промелькнуло беспокойство.

— Ну так запусти его по новой, — проворчал Банзай. — Новая камера и появится, а там...

— НЕТ! — завопил Ксенобайт.

— Что такое? — удивился Дед.

— Внучка, ты машину не перезапускала с тех пор?!

— Нет, я сразу к вам побежала...

— А-а-а! Полундра!

— Ксен, да что такое?

— Знаю я эту бесовскую софтину!! — заорал Ксенобайт, лихорадочно выпутываясь из вирт-комбинезона. — Не знаю, кто так напугал ее автора, но она временные файлы какой-то дичью кодирует... Пока линк не потерян, их еще можно вытянуть и нормально перекодировать, но если его потерять... Пиши пропало.

РЕАЛЬНОСТЬ.

Пятница
13:25 реального времени.

Ксен устало откинулся на спинку кресла. Вся команда тестеров сгрудилась у него за спиной. Внучка нервно разливала по кружкам свежезаваренный чай.

— Плохо дело, — буркнул Ксенобайт. — Варианты такие. Либо сейчас я начинаю долбать код, пытаясь понять, в каком именно виде этот параноик хранит временные файлы. Боюсь, на это уйдет дней пять. Вариант второй: разыскать автора программы, чтобы он сам все рассказал. Если у кого есть мысли, как это сделать, я слушаю.

— Ксен, а все-таки... Если снова запустить программу и как-то сэмулировать... Ну, я не знаю... Чтобы она сама подхватила временные файлы... — осторожно предложил Банзай.

— Я над этим думал, — кивнул Ксен. — Этот... добрый молодец зачем-то ввел идентификатор сессии. Если бы я его знал — без проблем, заработало бы, как миленькое. А так... Увы, товарищи, полная буржуазия.

— Значит, — неожиданно встрепенулась Мелисса, — надо залезть в игру, найти камеру Внучки и вытрясти этот самый идентификатор. Это поможет?

Ксенобайт саркастически хмыкнул.

— Ха! Поможет, конечно. Сама камера — это линк, всего пара килобайт... Если сервер не перезапускали, вертится себе где-то в памяти... Вопрос только в том, как ее найти.

Внучка решительно включила еще один компьютер.

— Как, как... Залезем в игру, Махмуд наваляет этому гаду по шее, отберет камеру... Он наверняка ее за какой-то артефакт принял!

— Внучка, тормози, — кислым голосом проворчал Банзай.

— А? — Внучка удивленно глянула на друзей. — Что не так?

— Ты какого уровня? — мягко спросил Дед.

— О! Я уже до одиннадцатого докачалась! — гордо оповестила девушка.

— Ага, а как думаешь, каких уровней будем мы, зайдя в игру?!

Внучка непонимающе уставилась на друзей. Потом глаза ее округлились.

— Вы что... У вас нет чаров в «Эпохе Химер»?! — спросила она таким тоном, как будто тестеры только что признались ей в отвратительном преступлении.

Вся команда разом насупилась.

— Да, — холодно кивнул за всех Ксенобайт. — У нас нет персонажей в «Эпохе Химер». А почему они у нас должны быть?

— Но это же самый знаменитый онлайновый проект! Неужели вы про него ничего не слышали?!

— Не слышали? Ха! Еще как слышали, — прошипел Ксенобайт. — Только мы — профессионалы! Мы не играем в игрушки. В смысле — если нам за это не платят. Мы свободны от этой чумы двадцать первого века!! Честное слово, все как помешались: «Ах, химеры... Ох, химеры... Замкнутая экосистема... Самая подробная физика...» Да в гробу я все это видел!

— Ага, тем более что у админов, могу поспорить, до сих пор на тебя аллергия после той истории, — ухмыльнулся Махмуд и тут же осекся.

Ксенобайт испепелил коллегу яростным взглядом. Но было поздно. Внучка уже навострила уши:

— Истории? Какой истории?

— Э-э-э... Да так... Ерунда, в общем.

— Ксен, колись. Я нутром чую, тут какая-то страшная тайна, — чуть не подпрыгивая от любопытства, проговорила Внучка.

— Нет никакой тайны, — отрезал Ксенобайт.

— Такой большой, а врать так и не научился... Ксен, ну пожалуйста... Ты их сервер пытался взломать?

— Нет.

— А что? Тебя поймали на использовании бага?! Ты нашел... Постойте, постойте... — глаза Внучки округлились. Она глянула на тщательно отводящих глаза тестеров и выпалила: — Не может быть!!

— Ну да, — уныло кивнул Банзай. — Четыре года назад именно мы тестировали движок «Эпохи Химер».



— ...на самом-то деле там работало пять бригад тестеров, — рассказывал Банзай, задумчиво глядя в потолок. — Представляешь? Пять. Мы тестировали поселок Дальние Бамбуки и его окрестности.

— Так что же случилось? — пробормотала Внучка.

— Ну, что, что... Ксен тестировал алхимию. «Химеры» очень гордятся тем, что просчитать все комбинации элементов, годных для применения в алхимии, невозможно. Как ты можешь догадаться, Ксен экспериментировал со взрывчаткой. Слава богу — в лесу. Мы потом считали: по мощности получился аналог простейшего ядерного заряда. Мало того, какое-то время там висело ядовитое облако, от которого дохли даже каменные големы — движок там до сих пор, говорят, иногда заикается.

— Погоди, ты случайно не про «Жженую Плешь» говоришь? — насторожилась Внучка.

— Именно. А самое интересное, что Ксеновского персонажа, который находился в эпицентре взрыва, не только убило, но и стерло из базы. Администрация перепугалась. А Ксен решил выгодно продать свое изобретение.

— Говоря проще, — мрачно заметила Мелисса, — он попросту начал шантажировать администрацию, угрожая опубликовать рецепт своего «адского пойла».

— Ты такой жадный? — удивилась Внучка.

— У меня не было другого выхода, — неохотно буркнул Ксенобайт. — Все журналы экспериментов сгорели. Логи сервер тоже подчистил. А сам я, побывав в эпицентре ядерного взрыва, попросту забыл, что и в какой последовательности смешивал. Черт, я еще неделю после того заикался и как цикл «FOR» организуется, вспомнить не мог... Ну... Как отчет по багу писать?!

— В общем, с тех пор мы — персоны нон-грата, — печально заключил Банзай. — Админы сервера разозлились и перепугались одновременно. Хотя отступной выплатили изрядный.

— И что, с тех пор вы не...

— Ни-ни. Таков договор, — помотал головой Банзай.

Внучка грустно вздохнула и шмы-





гнула носом. Потом решительно тряхнула косичками.

— Ну что ж... Видно, придется мне идти одной... Ксен, ты еще попробуешь расковырять временные файлы?

— Конечно, попробую, — пожал плечами Ксенобайт.

— Банзай, поможешь мне снаружи?..

— Без проблем, — кивнул Дед, натягивая наушники.

— Ну, — вздохнула девушка, застегивая комбинезон, — пожелайте мне...

— Погоди! — буркнула Мелисса и, решительно подойдя к свободному компьютеру, стала с угрюмой решимостью готовить комбинезон.

— Мелисса, ты чего?!

— Я иду с тобой! Не могу я друга в беде бросить! — заявила Мелисса.

— Да, но... Нулевой уровень... Ты ведь все равно...

— Ха! Держи карман шире! Ассассин сорок восьмого!

— Сорок восьмого?! — пискнула Внучка.

— Ну... почти. Пару монстров по пути оприходую, заодно и уровень отпразднуем...

— Мелисса! — пораженно уставился на коллегу Ксенобайт.

— И не смотри на меня, как апостол Петр на Павлика Морозова! — рявкнула та.

— Ага! — ухмыльнулся Махмуд. — Разложение в наших рядах?

— А ты бы вообще молчал! — моментально развернулась Мелисса. — Думаешь, достаточно сменить имя с «Махмуд» на «Мохаммед Али» — и тебя никто не узнает?

— И ты, Брут?! — скорбно взвыл Ксенобайт.

— А чего я?! — смутился воин. — Я же в свободное от работы время... И вообще, что бы вы сейчас без танка делали?!

— Где один, там и второй, — проворчал Ксенобайт, прожигая взглядом стрелка. — Мак, не корчи из себя святую невинность, упаковывайся... Банзай?!

— Ни-ни. Куда мне с двадцатым уровнем... — пожал плечами Дед. — Я лучше отсюда...

— Где работаем? — мрачно спросил МакМэд, усаживаясь в кресло и напяливая шлем.

— Кладбище возле Кривого Леса... Ну, там, где развалины Замка Разбитых Зеркал...

— Знаю эту локацию, — кивнул Банзай. — Так, кто откуда стартует?

— Бермундия, — пожала плечами Мелисса.

— Замок Альби, — буркнул Махмуд. — До Бермундии телепортом допрыгну, там посмотрим.

— Э-э-э... Я сейчас во Внутренней Монголии...

— Ладно, загружайтесь...

ЭПОХА ХИМЕР

ОКРЕСТНОСТИ ЗАМКА РАЗБИТЫХ ЗЕРКАЛ

Пятница
14:28 реального времени

Недалеко от Внучки полыхнул портал. Из него ловко выпрыгнул статный молодой человек в болотного цвета плаще и с длинным луком за плечом.

— Кто бы сомневался, — прищурилась Мелисса. — Конечно, эльф!

— От эльфа слышу, — огрызнулся МакМэд.

— Ладно, ладно, мир... Ну что, все в сборе? Внучка, веди на место преступления.

— Погодите, — вдруг произнес Банзай.

— А?

— Погодите две минуты...

— Банзай, — с беспокойством заметила Мелисса. — Тут у нас... Э-э-э... Черт... Банзай, тут у нас, кажется, Черный Портал образуется. Чего-то мне не хочется связываться с темным магом.

— Спокойно, все под контролем.

— Контролем?.. — изумилась Мелисса.

В тот же миг над землей быстро сгустилось пятно черноты, из которого вылетела огромная летучая мышь.

— Берегись!

— Погодите! Меня погодите! — завопила летучая мышь, при ближайшем рассмотрении оказавшаяся человеком, запутавшимся в свободной черной мантии.

Он встал с земли, отряхнул мантию и развернулся к компании бледным лицом.

— Ух... Далековато отсюда до Трансильвании... Мелисса, НИЧЕГО НЕ ГОВОРИ. Ладно? Вот просто совсем молчи.

— ...Ксен?

— Нет, Бэтмэн... — раздраженно сморщился программист.

— Ксен, — обалдело проговорила Внучка, — но ты же сам...

— Внучка, ТЫ ТОЖЕ МОЛЧИ! Хорошо? И вообще, все молчите. Так, дайте я гляну, кто есть кто... Темная эльфийка, конечно, Мелисса. МакМэд — эльф. Да, разумно... Ну, Внучка в своем обычном скине... А Махмуд...

Ксенобайт еще раз пробежался глазами по лицам коллег. Потом его собственная физиономия вытянулась. Он еще раз глянул на существо, которому ничего не оставалось, как быть Махмудом.

— ...гном, — осипшим голосом закончил он.

— Ксен, — холодно заметил опиравшийся на здоровенную секиру колоритный кряжистый тип. — Во-первых — дварф. Во-вторых, не погнушаюсь процитировать тебя самого: ничего не говори.

— Но... Хм. — Ксенобайт выпрямился, одернул мантию и произнес: — Ничего не имею против дварфов. В некоторой степени это даже символично: натуральный интернационал собрали!

— Ты сам-то кто? — подозрительно сощурилась Мелисса. — Глазки твои красные...

— Чернокнижник, — быстро буркнул Ксенобайт.

— Носферату?!

Ксен угрюмо завернулся в плащ:

— А что, проблемы?!

— А не ты ли, нежить протухшая, месяц назад...

— Не я, — поспешно отрезал Ксенобайт.

— А ну в глаза смотри, вурдалак!

— Ребята, не ссорьтесь! — завопила Внучка. — Давайте сначала камеру найдем.

Ксенобайт и Мелисса прожгли друг друга взглядами и демонстративно уставились в разные стороны. Внучка, помолчав какое-то время, со вздохом произнесла:

— Ладно, только сначала расскажите, что было месяц назад.

— Ничего! — хором ответили Ксен и Мелисса.

— Ребята! — умоляюще протянула Внучка.

— А! — вдруг просветлел МакМэд. — Кажется, знаю! С месяц назад банда приключенцев-драу полезла обследовать какой-то замок в Трансильвании! Говорят, сперли они оттуда какой-то артефакт...

— Это был не артефакт, — взорвался Ксенобайт. — А гроб. Прошу заметить: МОЙ гроб!!

— Откуда мы знали, что в этом чертовом ящике ничего полезного нет?! — насупилась Мелисса. — Мы думали — магический контейнер... так это все-таки был ты!

— А что дальше было?! — с любопытством спросила Внучка.

— Что, что... Уж не знаю, сколько времени эти умники всем кланом пытались гроб вскрыть, дня четыре, наверное... Ну какая все-таки наглость, а? Последнее готовы отобрать...

— Откуда мы знали, что ты внутри?! — рявкнула Мелисса.

— А какая разница? — завопил в ответ Ксен. — Вандалы! Некрофилы! Захожу в игру после недельного перерыва: мама родная! Гроб трясет, снаружи чьи-то голоса — как раз обсуждают, не шарахнуть ли по мне шаровой молнией...

— И что ты?

— А что я? Я... расстроился, понятное дело...

— А он из гроба-то ка-ак выскочит! — перебила Ксенобайта Мелисса. — И давай беспределить. Потом гроб на закорки — и бежать...

— А вы?

— А мы вообще не знали, что Носферату живыми игроками бывают.

— Часа три я потом из задницы стрелы выдергивал, — проворчал Ксенобайт. — Могу поспорить, половину арсенала в меня выпалили.

— Зато ты, скотина, сожрал по пути моего ездового оленя! — злобно прошипела Мелисса.

— Ладно, хватит вам, — буркнул Банзай, — а то до завтра выяснять будете, кто кому должен.

— С чего начнем? — деловито осведомился Махмуд.

— Естественно — с барыг.

ЭПОХА ХИМЕР

ГОРОД МБХАВАНГА, КВАРТАЛ ЗОМБИ

Пятница
13:07 реального времени

Кроме неудобоваримого названия город Мбхаванга славился Кварталом Зомби. Правда, ничего загробного в этом квартале не было. Просто здесь особо массово водились «болванчики»: персонажи, оставленные своими игроками для торговли.

Не желая тратить время на долгие поиски покупателя, игрок, которому надо было что-то продать, обычно оставлял своего персонажа, настроив его так, чтобы тот откликался на стандартные торговые команды. После чего выходил из вирта, ибо бездеятельное ожидание покупателя — задача унылая и безрадостная.

Творческая мысль игроков пошла дальше. Некоторые зарабатывали тем, что сдавали своего персонажа «в аренду». Обычно это были те, кто по тем или иным причинам мог себе позволить играть одновременно двумя-тремя персонажами.

Покинутая игроком оболочка-персонаж имела жалкий, порой даже пугающий вид. Застывшее лицо, абсолютная неподвижность. Чаще всего такие оболочки сидели, привалившись к стене, или вообще лежали. Неудивительно, что их прозвали «зомби». И порой — это был единственный способ сбыть краденое: все прекрасно понимали, что «болванчик», скорее всего, подставное лицо. Да и убивать бедного «зомби» было бесполезно, пока тот находился в городской черте.

Тестеры, прочесав квартал, собрались на небольшой площади.

— Банзай, с чего ты вообще решил, что он отправился сюда? — спросил Махмуд, кровожадно оглядывая ряды неподвижных зомби.

— Все просто. Судя по всему, хмырь, облапошивший Внучку, матерый ворюга. «Долго держать паленый товар на руках вредно для здоровья» — вот первая заповедь мародера. Поймают с краденым в кармане — все, заводи нового персонажа. Уж очень сильно не любят мародеров. Мб... Мб... Мбхаванга, — с трудом выговорил Банзай, — ближайший от места преступления город.

— Мы уже дважды обыскали весь квартал. Ничего, — мрачно буркнула Мелисса.

— Я, кажется, знаю, — мрачно буркнул Ксенобайт.

— Что?!



— Внучка, как выглядела твоя камера? — закладывая руку на спину и начиная вышагивать вдоль площади, спросил программист.

— Как... ну, как камера и выглядела, как же еще?

— Товарищи! Как учат нас вожди пролетариата, давайте поставим себя на место преступника... Вот у него в руках хрень. Что это?! Он не знает, но явно какой-то артефакт. И, как хочется верить грабителю, весьма ценный. Потому как редкий. Быть может — вообще уникальный. И что же с ним делать?!

— Припрятать? — почесав шлем, предложил Махмуд.

— А толку? — поднял бровь Ксенобайт.

— Э-э-э... Ну, чтобы потом самому использовать.

— Для этого, во-первых, надо узнать, КАК эту штуку использовать, — холодно заметил Ксенобайт. — А во-вторых... Артефакт-то паленый! Нет, прав был товарищ Банзай, архиправ: поскорее сбыть с рук.

— Но... — растерянно заметил МакМэд, указывая пальцем в сторону Квартала Зомби.

— Спокойно, товарищи! Продолжим реконструкцию мыслительного процесса мародера. Паленый товар надо сбыть как можно скорее. Однако какую цену выставить за артефакт? А вдруг он имеет ценность только для узкого круга лиц, которые по барыгам не шастают? Что делать?

— Надо опознать артефакт. Показать специалисту!

— Именно! Идем к ближайшему компьютерному продавцу, просим опознать, что он нам говорит?

— Что?

Ксен задумался. Потом щелкнул пальцами и, ядовито улыбнувшись, сказал:

— А говорит так: «Не могу опознать уникальный артефакт». Если наш мародер человек мало-мальски опытный, он знает, что такую реакцию вызывают квестовые вещи, введенные в игру админами.

— Ну и что с такой штукой делать?

— Продать тому, кто участвует в квесте, так как спрашивать у админов — несколько неудобно.

— А как узнать, кому именно этот артефакт нужен? — нетерпеливо притопнула ногой Мелисса.

— Спросить у Мадам Шварценгольд, — раздался с неба голос Банзая.

— У кого?! — поразилась Внучка.

— О-о, это незаурядная личность. Не знаю, какой монстр ею играет, но Мадам всегда в курсе всех новостей, сплетен и секретов сервера. От того, кто, кого и когда пойдет штурмовать, и до сведений, что «...в среду на сервак добавят оперативку», — отчетливо ухмыльнулся Банзай. — Айда к ней, тут недалеко!

ЭПОХА ХИМЕР

ГОРОД МБХАВАНГА, БУЛОЧНАЯ «У МАДАМ ШВАРЦЕНГОЛЬД»

Пятница
13:18 реального времени

— Замечательная компания! — саркастически заметила Мадам, разглядывая нервно ерзающих тестеров. — И что же могло собрать вместе обе разновидности эльфов, человека, гнома, да еще и прошедшего трансформацию чернокнижника?

— Мадам, это длинная история, — ответил за всех Ксенобайт. — Мы пришли сюда...

— Да, знаю, знаю, — махнула рукой Мадам. — К Мадам Шварценгольд приходят только для того, чтобы что-то узнать...

Мадам Шварценгольд оказалась уникальным персонажем. Она была не просто толстой. Она была необъятной. Здоровенная бабища, зачехленная во что-то вроде светло-сиреневого в цветочек шатра.

— Есть мнение, — веско заметил Ксенобайт. — И не только мое... Что вы знаете все.

— Ну что вы, — захихикала Мадам. — Ладно, дети, время — деньги. Что вас интересует?

— Хм-м... Сегодня, часа полтора назад, к вам мог обращаться некий персонаж. Он просил опознать абсолютно непонятный артефакт...

— В смысле — иконку от программы-сканнера «РэдАй», версии, если не ошибаюсь, «2.13.1»? — уточнила Мадам.

— Он здесь был! — завопила Внучка.

— Кто? — удивилась Мадам.

— Этот гад!

— Какой?

— С камерой!

— Какой камерой? — медовым голосом проворковала Мадам Шварценгольд.

Внучка открыла рот.

— Но... Вы же сами только что сказали...

— А что, уже и спросить нельзя? — ухмыльнулась Мадам.

— Товарищ Мадам... — холодно начал Ксенобайт.

— Румынский лич тебе товарищ, — спокойно ответила Мадам.

Ксенобайт подавился репликой. Глаза его нехорошо сверкнули, верхняя губа слегка задралась, обнажая кончик правого клыка. Потом он что-то вспомнил и мрачно буркнул:

— Ладно... Гражданка Шварценгольд, мне кажется, вы имеете преступное намерение морочить голову следствию. Не выйдет, гражданочка!

Мадам скучающе глянула на Ксенобайта.

— Ладно, давайте к делу, — зевнула она. — Что вас интересует?

— Персонаж, который приносил камеру. Где его можно найти?

— Сначала ответьте и мне на один вопрос.

— Какой?

— Сколько у вас с собой денег?

Тестеры переглянулись.

— У меня... — начала было Внучка, но Мелисса проворно зажала ей рот ладонью.

— Огласите сумму, пожалуйста! — обворожительно улыбнулась она Мадам. — Сколько стоят ваши услуги?

Мадам, прищурившись, окинула тестеров долгим оценивающим взглядом.

— Господа, поймите меня правильно, — наконец проговорила она, — не в моих правилах сдавать клиентов: это вредно для бизнеса.

— Думаете, мелкий мародер может быть солидным клиентом? — усмехнулась Мелисса.

— Да при чем тут это убожество? — фыркнула Мадам. — Репутация, репутация!.. Все знают, что к Мадам Шварценгольд можно прийти с чем угодно, и она скажет, что это, зачем это и кому оно нужно. И Мадам ответит, если у клиента достаточно наличных.

— Сумма, гражданочка! — нетерпеливо перебил Ксенобайт. — Сумма!

— Нет, — вздохнула вдруг Мадам Шварценгольд. — Простите, детки, но, боюсь, я ничем не смогу вам помочь... Быть может, завтра или послезавтра я смогу что-то разузнать, но сейчас...

— Эй, с чего вдруг такая перемена? — моментально насторожился Банзай, слышимый только тестерами. — Старуха темнит!

— Товарищи! — зловеще возвестил Ксенобайт. — Я согласен с гражданином Банзаем!

— Каким еще Банзаем? — удивленно моргнула Мадам.

— Точно, — кровожадно оскалился Махмуд, — ну что, на ножи ее?!

— Попрошу! — холодно ответила Мадам. — Вы все-таки в гвардзоне...

Неожиданно распахнулась входная дверь. На пороге появился крайне возмущенный персонаж:

— Слышь, ты, старая вешалка! Это твоя подстава была! Ты мне, чисто, за все...

— Это он! — вдруг отчаянно заверещала Внучка. — Это он, скотина!

❖ ❖ ❖

С минуту в булочной царила потрясенная тишина. Новоприбывший удивленно глядел на Внучку. Неожиданно на его лице начало отражаться понимание. Если бы компьютерная модель передавала такие тонкости, незадачливый мародер (а это был именно он) наверняка бы побледнел.

— ХВАТАЙ! — рявкнул Банзай.

В помещение словно взорвался фугас. Первой на призыв координатора среагировала Внучка — и тигром бросилась на грабителя.

— Не допущу! — взревела Мадам Шварценгольд, бросаясь наперерез. — Не в моем заведении!

— Махмуд, зафиксируй гражданку! — рявкнул Ксенобайт, бросаясь вслед за Внучкой.

— Мама!! — удивленно орал мародер.

Махмуд рефлекторно бросился к Мадам и сцапал ее борцовским захватом. К сожалению, из-за разницы в росте захват вышел ниже, чем положено.

— Насилуют?! — изумилась Мадам.

— Ох, мать... Пардон! — смутился Махмуд, резко отдернул руки и моментально получил затрещину.

Тем временем МакМэд, примерившись, ловко метнул табуретку в яростно кипящий клубок из Внучки, мародера и Ксенобайта. Раздался треск, табурет разлетелся в щепки. Из потасовки вывалился Ксенобайт с выражением легкого недоумения на лице.

— Промашка вышла, — констатировал МакМэд. — Патрон!..

— Положь табуретку, скотина! — со слезами в голосе крикнула Мадам. — Это же штучная работа, единственный гарнитур на сервере!

Тем временем грабитель, стряхнув с себя Внучку и взяв низкий старт, стрелой метнулся к двери. Так бы он и сбежал, если бы в дверном проеме вдруг не выросла мрачная Мелисса.

На лице налетчика еще успело мелькнуть выражение тоскливой безысходности. Затормозить он бы уже не сумел, даже если бы захотел. За короткий миг постигнув всю глубину смысла слова «безысходность»... мародер со всего размаха влетел физиономией прямо в щедрый вырез элегантного колета.

— Ой... — тихо прошептала Внучка.

— Я не то имел в виду, я случайно, я... — еще успел пролопотать грабитель.

Ба-бах!!

— Кажется, это была оплеуха? — нерешительно уточнил Банзай.

— Нокаут, — констатировал МакМэд.

ЭПОХА ХИМЕР

ТРАНСИЛЬВАНИЯ.

Пятница
13:25 реального времени

— Сюда, пожалуйста, сюда, тут у меня уже все готово, — потирая руки, лихорадочно бормотал Ксенобайт.

— Ксен, как ты собираешься его допрашивать?! Это ведь игрок, он чуть что — дисконнект. И поминай как звали...

— Спокойно, товарищи, спокойно... У меня свои методы... Не очухался еще?

— Потихоньку приходит в себя.

— Сюда его, прикручивайте... Вот, ремешочки специальные, затягивайте...



— Эй, вы кто такие?! А ну пустите меня, а то я...

— Пришел в себя, — констатировал Махмуд.

— Замечательно! — оскалился Ксенобайт, затягивая последний ремень на конструкции (не то операционный стол, не то нары). — Ну-с, как тебе тут нравится?

— Какого хрена вам от меня надо?! Пустите сейчас же, а то я на вас всю гильдию напущу! У меня знаете где друзья есть?!

— Слушай, гаденыш, — ласково проворковал Ксенобайт. — Сейчас ты будешь отвечать на мои вопросы. Если не будешь — здесь и сгниешь, понял?!

Мародер рванулся, но ремешки держали прочно. Потом на лице его отразилось презрение.

— Ха! Да подавись! Я себе нового персонажа сделаю...

— А как же, а как же, — ласково кивнул Ксенобайт. — И аккаунт новый заведешь, и денежки новые заплатишь... Месяц-то только начался, а?

Неожиданно лицо программиста исказилось зверской гримасой, и он заорал так, что по подвалу замка пошло гулять эхо:

— Где артефакт, быдло капиталистическое?!

— Какой артефакт?! — испуганно сжался мародер.

— Который ты у этой девушки украл, мародер!

— Не брал я ничего! Я честный персонаж! Я ее впервые вижу...

— Слушай, контра, — голос Ксенобайта снова стал мягким и даже где-то сочувственным, — я же не спрашиваю тебя, брал ты или не брал. Я спрашиваю «где», в подробности можешь не вдаваться.

— Пошел ты!

— Хамите, батенька.

— А что ты мне сделаешь? — глумливо скривился пленный. — Пошел ты...

Лицо грабителя расслабилось, на нем появилось отсутствующее выражение. Потом недоумение...

— Что, дисконнект не работает? — посочувствовал Ксенобайт.

По лицу мародера медленно стал разливаться испуг.

— Все, клиент созрел, — удовлетворенно заметил Банзай.

— Махмуд, ножовку! — скомандовал Ксенобайт.

— Номер три или номер пять?! — деловито уточнил гном.

— Номер три, мы же не звери... Та-ак...

Ксенобайт прочно схватил «клиента» за лодыжку.

— Эй! Ребята, вы чего?!

— Сейчас, молодой человек, — любезно пояснил Ксенобайт, — я отпилю тебе ногу... Для подтверждения, так сказать, серьезности намерений. А чтобы ты не умер — мой ассистент будет тебя лечить. Приступим...

— Внучка, не смотри, — нервно проговорила Мелисса, закрывая Внучке глаза ладонью.

Ксенобайт взял протянутую Махмудом здоровенную пилу.

— Психи! Пустите меня!

— Что он сказал? — спросил Ксен.

— Я не расслышал, шумно у тебя тут! — поморщился Махмуд.

— Садисты! Я на форуме нажалуюсь! Пустите, гады!

— Ну что, будем пилить или еще что-то придумаем? — деловито спросил Ксенобайт.

— Я знаю! — закричала Внучка. — Меня пустите! Значит, так... Надо вспороть ему живот и запустить туда крысу! Ксен, у тебя тут крысы водятся?!

— Э-э-э, — несколько опешил Ксенобайт. — Ну, если поискать...

— А еще — взять в кузнечной лавке напильник и сточить ему пару зубов! — кровожадно добавила Внучка. — А еще...

— Стоп-стоп, — замахал руками Ксенобайт. — Внучка, тебе еще рано такими вещами увлекаться... И вообще, у меня создается впечатление, что мы что-то пропустили в твоем воспитании...

— Этот мерзавец у меня камеру украл! Знаешь, что со мной Поликарпыч сделает, если я в понедельник материал не сдам?

— Что?

— Убьет. И съест!

— Суровый мужик, — кивнул Ксенобайт и присел на краешек пыточного стола. — Слышь, парень? Тебя как зовут?

— Фе-едя, — слабо проблеял мародер.

— Понимаешь, Федя... Лично я против тебя ничего не имею. Жалко тебя, понравился ты мне. Давай так: отдай ты ей этот артефакт, да и иди с Богом. Не доводи до греха...

— Да нету у меня этой штуковины! — чуть не плача, заорал пытуемый.

— Федор, ты меня огорчаешь... Знаешь что? Мы сейчас пойдем перекурить... А вот ОНА, — Ксен указал пальцем на Внучку, — тут останется. Ты пока подумай...

— Нет! Не надо! Я все скажу, но, честно, у меня его нет!

— Куда дел?

— Отобрали!

— Кто?!

— Тамплиеры!

❖ ❖ ❖

Рассказ пленного был прост и банален. Он давно промышлял на кладбищах: опытные игроки считали их «мелочевкой», совсем слабые, то есть — практически нищие, обходили их десятой дорогой. Оставалось «самое то»: игроки-одиночки с относительно небольшим стажем, у которых, однако, в карманах уже водились наличные и парочка-другая артефактов.

Жестокая конкуренция среди собратьев по цеху заставила Федора искать лучшей жизни в новых землях. Тут было безлюдно, зато совсем рядом был прямой грузовой портал до Мбхаванги. Федя нашел себе уютное кладбище и стал поджидать клиентов.

Так он и «познакомился» с Внучкой. Дождавшись, пока зловредная мумия, добив ее, вяло отправится в свой склеп, Федор, следуя давно отработанной тактике, кабанчиком метнулся к телу, быстро обобрал Внучкин труп и смотался.

Почти все Внучкины вещи он продал компьютерным торговцам, а вот камера его сильно озадачила. Как и предполагал Ксенобайт, мучимый алчностью грабитель отправился к известной на весь сервер Мадам Шварценгольд.

Хитрая баба, прикинув, что к чему, заломила за рассказ об артефакте дикие деньги. Федор позеленел, но, подумав, отправился доставать из заначки деньги.

Однако — и тут мы подходим к самой актуальной части истории — по дороге с ним произошел несчастный случай. Проще говоря — его перехватила группа воинов из гильдии, носящей гордое название «Рыцарей Тамплиеров». К несчастью Федора, один из рыцарей, благородный сэр Костолом, около двух недель назад, будучи еще только кандидатом в гильдию, был немилосердно обворован оным Федором где-то в Бермундии. И, что еще хуже, рыцарь опознал мародера, вознегодовал и воззвал к собратьям. Федю долго били и все добро отобрали.

Воскреснув и слегка оклемавшись, Федя, ни минуты не сомневаясь, что тамплиеры были подосланы злокозненной Мадам Шварценгольд с целью хищения суперартефакта, пошел выражать свое праведное негодование. Где еще раз встретился с Внучкой и познакомился с тестерами. Последнее, как мы уже знаем, закончилось для него плохо.

Банзай, внимательно наблюдавший за всеми событиями, подтвердил, что в таком состоянии клиент вряд ли осмелился бы соврать. Вышвырнув мародера с башни замка в пропасть, тестеры собрались на совет.

— Слушай, Ксен, — нерешительно спросила Внучка. — А почему он не смог отключиться? Ну, когда ты его... Это...

Ксенобайт достал из сумки небольшой амулет.

— Программка блокирования дисконнекта. Перехватывает подтверждение разрыва соединения, — гордо пояснил он. — Срабатывает только один раз: второй запрос приводит к аварийному дисконнекту, он не требует подтверждения. Но времени, которое проходит прежде, чем человек одумается, обычно вполне хватает, чтобы не дать сбежать, скажем, наглому вору. Не о том думаешь. Лучше скажи, откуда у тебя такие зверские мысли?



— Какие?!

— Насчет крыс, зубов и напильников.

— А... Я... Но этот гад...

— Слушай, за зверства и кошмары тут отвечаю я, понятно? — строго проговорил Ксенобайт. — А ты еще маленькая. Так что — без излишеств. Понятно?

— Но... А, ладно... Слушай, Ксен, я одного не понимаю: он же все равно боли бы не почувствовал.

— Тебе когда-нибудь отпиливали ногу? — осведомился Ксенобайт.

— Э-э-э... Нет.

— Давай, в познавательных целях?

— Нет, спасибо, я... не хочется.

— Заверяю тебя, ощущение не из приятных даже без боли. А самое главное — очень страшно. Думаешь, в тот момент он помнил, что он в вирте, что ничего страшного с ним так и так не случится? Отпилить ногу — это пустяк, а вот довести человека до такого состояния — это уже искусство... Ладно, о чем это мы? А, да! Тамплиеры.

— Черт, мы минут двадцать провозились с этим хмырем, — буркнул Махмуд. — Поганцы наверняка уже утащили камеру к себе в замок.

Внучка всхлипнула.

— Я пропала, — печально возвестила она. — Оттуда нам камеру ни за что не вытащить... Не штурмовать же нам их замок?

Тестеры подняли задумчивые взгляды на Внучку.

— Какой конструкции у них замок? — деловито спросил Махмуд.

— Человеческий средний, за два с половиной миллиона песет, — буркнула Мелисса.

— У меня есть чертеж, — кивнул Ксен, разворачивая на столе здоровенный свиток.

— Та-ак, дайте взглянуть... — забормотала Мелисса.

— Ребята, вы чего? — с опаской спросила Внучка.

— А что? — удивился Ксенобайт.

— Вы что, действительно собрались штурмовать замок?!

— Не, — задумчиво покачала головой Мелисса. — Штурм отпадает. Это будет быстрая, молниеносная диверсия. Ксен, ты летать умеешь?

— Только ночью, — покачал головой программист.

— Ладно, тогда... Хм-м-м... А что, если...

— Вы серьезно? Но там же... Тамплиеры — одна из самых сильных гильдий сервера!

— Ну и что? — равнодушно пожал плечами Ксен.

— Понятно. Мне очень нужно... на пару минут выйти из игры...

— Зачем?

— Запустить запасную камеру! — раздраженно ответила Внучка. — Я должна заснять эту авантюру!

ЛКИ



DVD С КИНОФИЛЬМОМ — В «МИРЕ ФАНТАСТИКИ» В АПРЕЛЕ!

«Мир фантастики» отныне в продаже в трех вариантах комплектации:

«Мир фантастики» без диска
«Мир фантастики» с CD (компакт-диском)
«Мир фантастики» с двуслойным DVD

На DVD «Мира фантастики»

1) Лицензионный фантастический кинофильм: идеальное изображение, английская и русская звуковые дорожки, субтитры, многочисленные бонусы и дополнительные материалы.
2) Полностью содержимое с CD «Мира фантастики»: видеоролики, игры, статьи, фантастические рассказы и иллюстрации, музыка, дополнения к журнальным статьям и т. д.
3) Бонусные материалы, не вошедшие на CD «Мира фантастики».
4) Архив всех номеров «Мира фантастики» с самого первого номера журнала по декабрьский номер за 2004 год: все журналы доступны целиком, в удобном для чтения виде (PDF-файлы).

ФИЛЬМ НА DVD «ДОННИ ДАРКО»

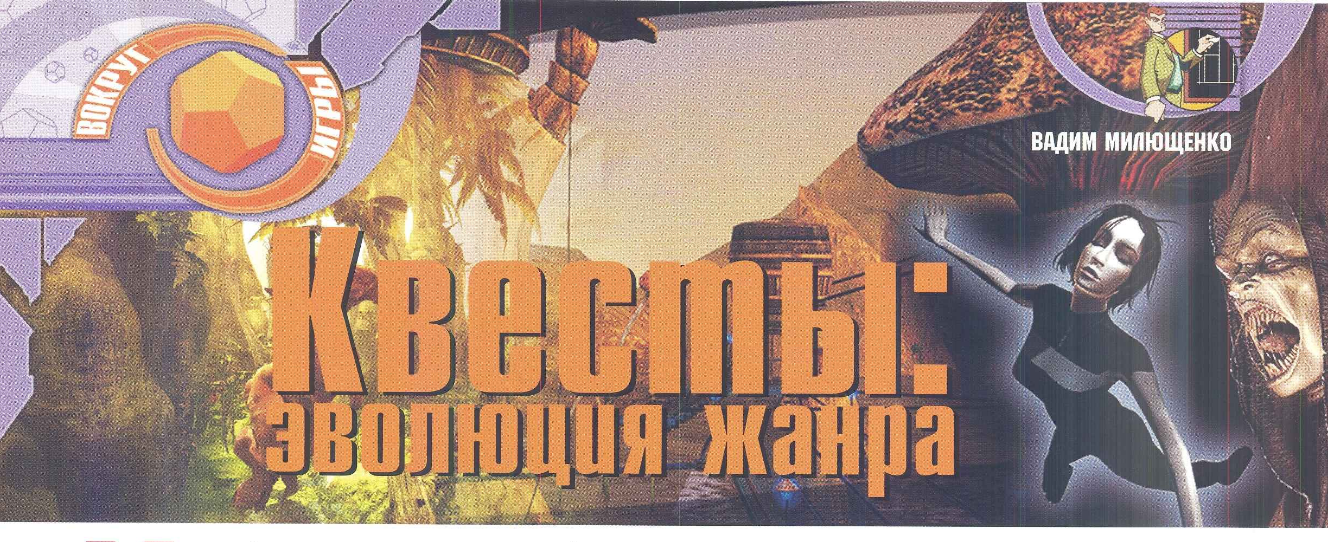
...Двигатель взорвавшегося авиалайнера падает на крышу дома в маленьком американском городке. Ни один авиарейс не проходил над городом, ни один самолет в это время не показывался в небе. Откуда взялся двигатель?.. Игра времени и стихии — в знаменитой киноленте режиссера Ричарда Келли. Всем мистическим событиям найдется рациональное объяснение!



ТЕПЕРЬ ЕЩЕ БОЛЬШЕ ФЭНТЕЗИ И ФАНТАСТИКИ



ВАДИМ МИЛЮЩЕНКО



Квесты: эволюция жанра

Мир находится в постоянном движении: что-то исчезает с лица Земли, другое появляется, а кое-что подвергается глобальным изменениям. Эти изменения порою настолько сильны и необычны, что кардинально меняют предмет или живое существо. Самый простой пример — эволюция человека, хорошо известная нам по учебнику истории. Испокон веков дети изучают одну и ту же диаграмму, показывающую превращение обезьяны в хомосапиенса. За несколько тысячелетий наш облик изменился настолько, что, встреть мы сейчас наших предков, — не узнали бы, подумали бы: «Какие-то животные!»

В мире компьютерных игр все происходит практически так же, разве что сроки перехода заметно короче. Если в начале 90-х двумерная графика казалась нам верхом совершенства, то к началу века не всякое 3D было способно растопить холодное сердце рецензента. Многие читатели еще помнят те времена, когда Prince of Persia приходилось запускать с дискет — памяти у компьютера не хватало! А что же теперь? Современный жесткий диск способен вместить сотни игр, тысячи музыкальных композиций, миллионы документов и фотографий. И это далеко не предел, так как развитие компьютерной, а особенно игровой, индустрии идет семимильными шагами, в геометрической прогрессии.

Но не будем пытаться объять необъятное. Сегодня я предлагаю вам поговорить о квестах. Давайте проследим путь развития этого жанра от зарождения до современности. Быть может, тогда мы поймем, почему многие мои коллеги считают, что самый загадочный жанр компьютерных игр находится под угрозой полного исчезновения...

СЛОВО — ВСЕМУ ГОЛОВА

Но не всегда квесты были такими, как сейчас. Когда-то они не могли похвастаться музыкальным сопровождением, озвучкой героев, графикой... Первый квест появился в 1972 году. Его авторами стали Вильям Краутер и Дон Вудс — программисты одного из технических университетов Америки. Игру назвали просто и со вкусом — The Adventure, так как действие ее разворачивается в двух древних пещерах, связанных между собою небольшим проходом. Весь игровой процесс напоминал написание остросюжетного романа. Игрок вводит с помощью клавиатуры специальную команду, а компьютер отвечает ему — и все это скрупулезно выводится на бумагу. Были случаи, когда на прохождение игры требовалось до нескольких десятков метров специальной бумаги — по тем временам удовольствие не из дешевых. Хотя и наличие компьютера в доме было скорее исключением, чем правилом.

Несмотря на кажущуюся простоту, The Adventure надолго приковывала внимание игроков. У нее еще не было графики или музыки, но во времена, когда подобных развлечений не было вовсе, даже текстовый квест мог привлечь внимание.

Еще одной причиной развития жанра стала известная компания Infocom, выпустившая за время своей работы около 40 игр. Все они отличались замысловатым сюжетом, хорошими, крепкими диалогами и просто великолепным юмором. Не зря ведь принять участие в разработке подобных игр жаждали самые именитые сценаристы. Видимо, догадывались, какое светлое и денежное будущее ждет эти проекты.

А уже в 1984-м появляется King's Quest. Это был все еще текстовый квест, правда, на этот раз в нем появились графические элементы. К примеру, мы могли видеть главного героя, что само по себе было чудом. Пусть он все еще был далек от идеала, но индустрия не стояла на месте. Все понимали, что в следующих частях разработчики из Sierra сделают героя гораздо привлекательнее. И они сделали, начав тем самым новую квестовую эру.

Сейчас на просторах интернета без проблем можно достать все текстовые квесты. Некоторые из них переведены на русский язык, другие так и остались в оригинальной английской версии. Но если вы и вправду хотите вникнуть в истоки жанра, вам просто необходимо сыграть в The Adventure. Эта игра, давшая название жанру, способна завораживать и по сей день.

ГРАФИЧЕСКИЕ ЧУДЕСА

Третья часть King's Quest стала полноценным графическим квестом. А к пятой части изменения произошли не только в оформлении игры, но и в ее управлении. Старая система ввода команд с клавиатуры больше не действовала. Теперь игрокам предлагалось воспользоваться курсором — так родился известный всем любителям квестов термин «пиксель-хантинг». Дословный перевод с английского языка как нельзя лучше характеризует данную систему управления — «охота за пикселем». Ведь игрокам и правда порою приходилось просто-таки охотиться за какой-нибудь вещью, хитро спрятанной на экране. А если еще учитывать, что уровень графического исполнения первых квестов был далек от совершенства, то и получалась настоящая охота.

В последние годы разработчики все навязчивее пытаются отучить свои детища от данной системы управления, но пока, увы, все их попытки тщетны. Для квеста более удобного управления и не придумаешь — разве что вернуться к текстовой классике (что совсем не так уж бессмысленно) или пойти по протоপренной приставочниками тропе. Но, глядя на то, как это реализовано в современных боевиках, понимаешь, что лучше хорошо всем известное старое, чем пугающее и не всегда лучшее новое. Тем не менее, когда джойстик станет привычным для каждого обладателя персонального компьютера, и о смене системы управления можно будет поговорить.

С развитием компьютерных технологий графическая начинка игр стала гораздо интереснее и четче. Картинка перестала быть размытой и невнятной, а максимальное разрешение мониторов и игр постепенно увеличивалось. 90-е годы ознаменовались целой плеядой замечательных квестов, вошедших навсегда в историю жанра. Space Quest, Quest for Glory, продолжения King's Quest, известный Police Quest — эти игры сделали жанр настолько популярным, что по уровню продаж он долгое время находился на первом месте.

До 1995 года продолжалась эра рисованных квестов. Так как технологии все еще были не в состоянии создать качественную имитацию реально существующих зданий, то большая часть графики рисовалась от руки. С первой по последнюю локацию художникам приходилось рисовать «задники», по которым перемещались герои. Из-за этого скорость и стоимость выпуска игры поднимались в несколько раз, но и качество картинки всегда было на высоте. Ace Ventura, Broken Sword: The Shadow of the Templars стали образцами для подражания. Продолжать список рисованных квестов можно до бесконечности, их вышло огромное множество! Некоторые игроки окрестили данные игры «интерактивными мультфильмами».

ЖАНРОВЫЕ ПРИЧУДЫ

Как только разработчики квестов крепко встали на ноги, они решили раз и навсегда разделить жанр на отдельные сегменты, каждый из которых будет охватывать определенную аудиторию. Так официально появились эротические, юмористические, детективные, мистические и детские квесты. Если заглянуть на обложки самых первых игр, то в графе «жанр» значилось просто — квест. С середины 90-х многие разработчики начали указывать поджанр. Ведь кому-то интересен детективный сюжет, а кто-то любит приключенческие игры. Не станете же вы давать восьмилетнему ребенку Hitchcock: The Final Cut? Если станете — оставьте ваш телефон и адрес, я вызову социальную службу присмотра за детьми, живущими с проблемными родителями.

На продажу эротических квестов со временем ввели определен-

ные ограничения, причисляя их к продукции «для старшего поколения игроков». Некоторые особенно кровожадные мистические и детективные квесты отправились в эту же категорию. В Европе и Америке созданы специальные комиссии, определяющие возрастную группу людей, которой игра может нанести какие-либо психологические травмы. Так что не удивляйтесь, если в каком-нибудь американском магазине ребенку откажутся продать DOOM III. Скорее всего, без предъявления паспорта доступ к игре окажется закрыт.

С разработкой детских квестов во всем мире долгое время были определенные трудности. Далеко не каждый ребенок хочет управлять добрым принцем или милой Золушкой и помогать им отыскать золотую брошку в цветущем саду. Долгое время производство детских игр было убыточным, но, проведя целый ряд исследований, американские разработчики все же отважились усложнить сюжетный конфликт подобных игр. Добавив немного интриг, отрицательных персонажей, опасных препятствий и юношеских любовных страданий, они смогли добиться успеха у детской аудитории. Теперь из года в год мы видим одни и те же игры, правда, с новыми персонажами и оригинальными сюжетами. Обучающие игры также теперь не редкость. Почему бы не выучить таблицу умножения, отправившись в увлекательное путешествие по загадочной стране Математики? Всяко лучше, чем сидеть над учебником!

С недавних пор некоторые обозреватели (и я в том числе) выделяют особый поджанр квестов — Myst-образный, или puzzle-quest. Как вы уже догадались, название он получил от игры, вышедшей в 1991 году. Myst стал воистину легендарным квестом: обладая великолепной графикой и замечательной музыкой, он мог похвастаться необычными механическими загадками. Именно они сделали игру столь популярной. Этот поджанр обычно характеризуется отменным графическим исполнением, прекрасным музыкальным сопровождением, практически полным отсутствием сюжета и перенасыщенностью механических загадок. Aura: The Fate of Ages, один из последних представителей этого поджанра (читайте наш материал в сентябрьском номере!), как никогда лучше показывает все плюсы и минусы таких квестов.

ИГРЫ, ВОШЕДШИЕ В ИСТОРИЮ

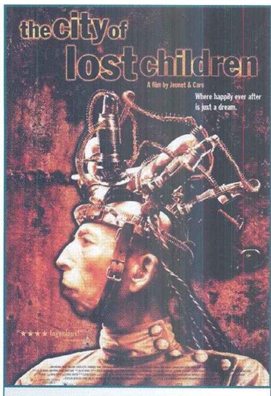
Каждый жанр компьютерных игр может похвастаться целым рядом проектов, вошедших в историю. Квесты не стали исключением. Сегодня я вкратце расскажу о двадцати проектах, составляющих пантеон славы квестовой индустрии. Это игры, ставшие классикой. На них равняются и им пытаются подражать молодые студии разработчиков. Если вы когда-нибудь захотите создать свой собственный квест, то лучшей энциклопедии, чем эти двадцать игр, вам не найти. Итак, вот они — «наше всё»: Broken Sword: The Shadow of the Templars, City of the Lost Children, Full Throttle, Gabriel Knight: Sins of the Fathers, Grim Fandango, The Last Express, Sam & Max Hit the Road, Quest for Glory 1: So You Want to Be a Hero, Space Quest 1: Roger Wilco in the Sarien Encounter, Leisure Suit Larry 7: Love for Sail!, Loom, Escape from Monkey Island, Syberia, Zak McKracken and the Alien Mindbenders, Lure of the Temptress, Igor: Objective Uikokahonia, The Longest Journey, The Neverhood, Simon the Sorcerer, Myst 4: Revelation.

❖ ❖ ❖

Разработчики **Broken Sword: The Shadow of the Templars** хотели создать «просто хороший квест», но у них это не получилось. Игра почему-то оказалась гениальной, яркой и неповторимой. Красавица Нико и бравый малый Джордж подкупали своей правдивостью. В их существование хотелось верить. Игра отличалась необыкновенной утонченностью и дизайнерским разнообразием. Каждый мог побывать в Париже, Ирландии, Испании, Сирии или Шотландии. Локации были прорисованы просто фантастически: каждый листик на деревьях, буквально каждая травинка нашли свое отображение на экране. Игра была сделана с любовью и уважением к основным канонам жанра: крепкий сюжет и логичные загадки присутствовали в полном объеме. Я до сих пор частенько переигрываю избранные главы этой игры и получаю неимоверное удовольствие. Это классика и новизна, свежесть и консерватизм одновременно. Свежее исполнение старых идей. Гениально!

❖ ❖ ❖

Перед тем как играть в **City of the Lost Children**, настоятельно рекомендую посмотреть одноименный фильм. На мой взгляд, это самый красивый и чувственный французский квест за все время существования жанра. Город Потерянных Детей. Вслушайтесь в это пугающее название. Это игра тайн и загадок, необыкновенных героев и резких поворотов сюжета. Это великая игра, созданная по мотивам гениального фильма. Вообще-то я редко так просто раскидываюсь комплиментами, но это не тот случай — слишком велик вклад этой игры в развитие жанра. Далеко не все любители квестов смогли сразу по достоинству оценить этот проект. Он вызывал недоумение: идеальная по тем временам графика, интригующий сюжет, забавная главная героиня — и при этом квест скучный. «Как он может быть скучным?!» — удивятся читатели, знакомые не понаслышке с этой игрой. Дело в том, что первая четверть игры действительно ужасно затянута. Но это не вина авторов: сюжет слишком сложен, чтобы его предысторию «проглотить». Настоящих ценителей он тут же подцепил на свой крючок. С первых кадров было понятно, что игру ждет большой успех. Так оно и случилось. Впоследствии **City of the Lost Children** стал одним из самых кассовых квестов за все время существования жанра. Он сделал еще одну важную вещь: не пошел по пути оригинального фильма, а попытался привнести что-то свое, новое и необыкновенное. И, надо отдать ему должное, **City of the Lost Children** — квест-эпоха, квест-судьба.



City of the Lost Children — тот редкий случай, когда фильм и игра по своей культурной ценности практически одинаковы.

ДОСКА ПОЧЕТА ВЕЛИКИХ ИГР

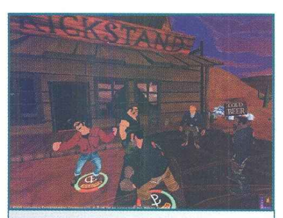
Я подготовил список 60 квестов разных лет. Каждая представленная здесь игра достойна того, чтобы в нее сыграть. Все проекты расположены в алфавитном порядке. Это не рейтинг. Это пантеон лучшего, что было создано в индустрии за прошедшие годы. Также хочу заметить, что далеко не обязательно, чтобы игра была культовой и своевременно получала высокие оценки у прессы. К примеру, тот же Ace Ventura был изначально принят весьма неоднозначно, хотя и по сей день им заигрываются многие любители квестов.

1. Ace Ventura
2. Alone in the Dark
3. Amerzone: The Explorer's Legacy
4. Atlantis: The Lost Tales
5. Aura: Fate of the Ages
6. Blair Witch Project: Episode 1 — Rustin Parr
7. Broken Sword: The Shadow of the Templars
8. Broken Sword: The Sleeping Dragon
9. City of the Lost Children
10. Dark Fall: The Journal
11. Discworld
12. Discworld Noir
13. Escape from Monkey Island
14. Frankenstein: Through the Eyes of the Monster
15. Full Throttle
16. Gabriel Knight: Sins of the Fathers
17. Gast
18. Gobliins
19. Gobliins 2: The Prince Buffon
20. Grim Fandango
21. Hitchcock: The Final Cut
22. Igor: Objective Uikokahonia
23. Indiana Jones and the Last Crusade: The Graphic Adventure
24. Jerusalem: The Three Roads to the Holy Land
25. King's Quest 1: Quest for the Crown
26. King's Quest 4: Perils of Rosella
27. King's Quest 6: Heir Today Gone Tomorrow
28. Largo Winch: Empire under Threat
29. Leisure Suit Larry 1: In the Land of the Lounge Lizards
30. Leisure Suit Larry 3: Passionate Patti in Pursuit of the Pulsating Pectorals
31. Leisure Suit Larry 7: Love for Sail!
32. Little Big Adventure (Relentless)
33. Little Big Adventure 2 (Twinsen's Odyssey)
34. Loom
35. Lure of the Temptress
36. Myst
37. Myst 4: Revelation
38. Police Quest 1: In Pursuit of the Death Angel
39. Quest for Glory 1: So You Want to Be a Hero
40. Quest for Glory 2: Trial by Fire
41. Runaway: A Road Adventure
42. Sam & Max Hit the Road
43. Simon the Sorcerer
44. Simon the Sorcerer 2: The Lion, the Wizard, and the Wardrobe
45. Space Quest 1: Roger Wilco in the Sarien Encounter
46. Syberia
47. Syberia 2
48. The Curse of Monkey Island
49. The Egyptian Prophecy: The Fate of Ramses
50. The Last Express
51. The Legend of Kyrandia
52. The Longest Journey
53. The Neverhood
54. The Secret of Monkey Island
55. Uru: Ages Beyond Myst
56. Zak McKracken and the Alien Mindbenders
57. Братья Пилоты: Обратная сторона Земли
58. Братья Пилоты: По следам полосатого слона
59. Вий: История, рассказанная заново
60. Петька и Василий Иванович спасают Галактику



❖ ❖ ❖

Full Throttle стал для многих определяющей игрой. Благодаря ему число почитателей квестов возросло в несколько десятков раз. Разгульная, на первый взгляд, атмосфера игры органично вписывалась в прорисованные локации и сюжетные перипетии. А что вы хотели от игры, где главный герой — отъявленный преступник? Дух противостояния закону витает на протяжении всей игры. И это не была самоцель создателей. Главное — показать историю простого парня. Рассказать, кто он такой, почему стал таким и ради чего живет, точнее, ради кого. За внешней «понтовостью» этой игры скрывается глубокая философия жизни: выживает сильнейший. Она проходит через весь **Full Throttle** своеобразным лейтмотивом. Это игра, созданная ради души, а уж только потом — обогащения. И, как правило, такие проекты «выстреливают». Разработчики получили уйму денег, а любители квестов — огромное удовольствие. Ведь **Full Throttle —** это философия, а она, как правило, заинтересовавшихся людей затягивает всерьез и надолго.



➥ Такую игру, как Full Throttle, создадут еще не скоро. Особенно с теперешними ограничениями на продажу игр с насилием.

❖ ❖ ❖

Я до сих пор с грустью перелистываю замечательный комикс, вложенный в коробку с первым изданием **Gabriel Knight: Sins of the Fathers.** Это, безусловно, мой самый любимый и дорогой сердцу квест. Я даже не берусь точно сказать, сколько раз прошел его: что-то, кажется, около 40. И это все благодаря одному человеку — несравненной Джанет Дженсон. Конечно, было еще немало разработчиков в ее команде, но человеку, придумавшему сюжет этого великого квеста, можно без раздумий ставить памятник при жизни. В этом проекте есть все: интрига и любовь, заговор и коварство, ненависть и предательство. Как вы уже, наверное, заметили, кроме любви положительных качеств у сюжета данного проекта нет. И это не случайно. Джанет поставила наивысшее чувство в оппозицию к несчастьям, бедам и лишениям. Она словно проверяет, выдержат ли чувства те испытания, что посылает им судьба? И если выдержат, то каковы они будут? В этой игре вопросов гораздо больше, чем ответов. Это квест не на день, не на два. Мне понадобилось около пяти лет, чтобы понять его подоплеку. А сколько потребуется вам — не хотите проверить свое сердце на стойкость?



➥ Если бы Gabriel Knight: Sins of the Fathers не существовало, его бы пришлось придумать! Потому как без этой игры жанр чувствовал бы себя очень неуютно. Наш ответ DOOM!

❖ ❖ ❖

Есть игры, недооцененные при появлении. **Grim Fandango** относится к их числу. Я до сих пор помню тот день, когда выставил этой игре что-то в районе пяти баллов по десятибалльной шкале. Это была ошибка. Фатальная. Единственное, что меня хоть сколько-нибудь теперь утешает, — большинство журналистов недооценили этот проект и его мощность. Все расценивали его как карикатуру, а **Grim Fandango** оказался намного глубже и серьезнее. Это игра, где люди сняли маски, показали свое истинное «Я», оголили душу. «Нате, смотрите, плюйте. Я весь в вашем распоряжении!» — словно эхо доносятся таинственные позывы игры. Они — как сигналы SOS с борта тонущего «Титаника»: когда вокруг чума безрассудства, здесь, в уютном мирке, играют бал. **Grim Fandango** никогда не был простым квестом. А он и не стремился. И если у вас будет возможность сыграть в эту игру — не упустите шанса. Не пожалеете!



➥ Grim Fandango и маски. Маски и Grim Fandango. Я так и не понял — это квест о людях или душах?

❖ ❖ ❖

Говорите, игры и кинематограф несовместимы? Тогда милости прошу сюда — **The Last Express** ждет вас. Это один из самых дорогих квестов, выпущенных за всю историю существования жанра. Вначале вся игра была записана на кинопленку — актеры играли компьютерных персонажей, а уж затем они и окружение были обрисованы профессиональными художниками. Выглядело это отменно! Игра поражала своей режиссурой, яркими, запоминающимися моментами, совершенно потрясающим сюжетом и неожиданной развязкой. Квест — с большой буквы «К». За него я готов был бы отдать всю свою коллекцию марок, книгу с автографом Дж. К. Роулинг и правую руку — так, для пущего пафоса.

❖ ❖ ❖

А продолжим мы наше краткое, весьма эмоциональное знакомство с лучшими квестами в истории жанра известной игрой — **Sam & Max Hit the Road.** Сэм и Макс — два сыщика-любителя, борющиеся против мирового зла. Казалось бы, сюжет игры незамысловат. И, признаться, лично я считаю его немного банальным, но энергетика, исходящая от главных героев, с лихвой окупает все словесные неудачи разработчиков. Эта игра создана, чтобы в нее влюбиться раз и навсегда. А тот факт, что главные герои — кролик-альбинос и рыжий пес — обитают в идеально прорисованном мире, не мог оставить игроков равнодушными. **Sam & Max Hit the Road —** игра... Нет, не так, определенно не так... **Sam & Max Hit the Road —** это ИГРА.



➥ Sam & Max Hit the Road. Что, опять кого-то убили? Лужа крови! Кот, ты что-нибудь видел? Игра-абсурд, игра-легенда!

❖ ❖ ❖

Quest for Glory 1: So You Want to Be a Hero начинается с того, что главный герой прибывает в таинственный город Спилбург в поисках своего счастья. Он надеется стать героем — отважным и сильным, ловким и умелым. В его честолюбивых планах нет места словам «отчаянье» и «ирреальность». Он — герой. Будущий герой. Лично мне **Quest for Glory** запомнился в первую очередь своей невероятной атмосферой. Поверьте, раньше, равно как и сейчас, атмосферные квесты можно пересчитать по пальцам. Они, за редким исключением, не обладают великолепной графикой или идеальном сюжетом, но их «внутренний климат» способен восполнить все пробелы графики, звука и музыки. **Quest for Glory** сложно назвать чистокровным квестом. В нем есть немаленькая ролевая система, несколько классов и разные способы прохождения. В общем, все то, от чего Псмит обычно сходит с ума. Но никто не подумал обвинить разработчиков **Quest for Glory** в подобном кровосмешении. Такая пестрота геймплея подходила проекту, выделяла его на общем фоне рядовых, обыкновенных игр. Именно за это сочетание новаторства и классики мы полюбили эту замечательную игру. В современном мире, к сожалению, добиться такого идеального слияния двух разных жанров не удалось никому.

❖ ❖ ❖

Темное небо, пестрящее мириадами звезд, испокон веков манило к себе людей. Казалось бы, что удивительного может оно скрывать? Миллионы планет, в большинстве (?) своем ненаселенных, сотни галактик, тысячи ярких созвездий. Разработчики **Space Quest 1: Roger Wilco in the Sarien Encounter** нашли в космосе нечто большее. Они попытались пофилософствовать на тему внеземной жизни, восприятия людьми Вселенной, их понимания окружающего мира. Для многих **Space Quest** так и остался игрой «про космос, путешествия и, бэби, зажигай!». Но не для меня. И не для тысяч других игроков, попытавшихся проникнуться глубиной идеи данного проекта. «Если есть внеземная жизнь, то почему мы пытаемся отрицать ее существование?» — один из важнейших вопросов **Space Quest.** Сотни фотографий (большей частью фальшивых), таинственные полигоны ФБР и ЦРУ уже давно стали притчей, забавными сказочками для самых маленьких. А что если это реальность? Может, Фокс Малдер и Дана Скали говорили нам правду? Человечество на протяжении веков отрицало реальные факты? То, что Земля вертится вокруг Солнца, нынче известно всем, а попробуй такое скажи во времена инквизиции?! Мы смеемся над средневековыми учеными, а не будут ли над нами потешаться наши потомки? **Space Quest** поставила много вопросов. И каждый волен

ответить на них по-своему. В этом и заключается величие этой игры.

❖ ❖ ❖

Безумие и чрезмерную сексуальность в нашей двадцатке вызвался представлять **Leisure Suit Larry 7: Love for Sail!** Игра, не способная оставить равнодушным абсолютно никого! С первой же локации стало понятно, что этот квест будет иметь успех. Главный герой — искатель приключений на свою... голову, Ларри лежит привязанным к кровати, а вокруг него разгорается яркое пламя. Все бы было чинно и прилично, если бы горе-любовник был одет, а поблизости находилось что-нибудь, издали напоминающее огнетушитель. Действие в **Leisure Suit Larry 7** развивается стремительно, со скоростью выпущенной пули. Такой подход к построению квестового сюжета оправдал себя на все сто: игроки с интересом распутывали цепь приключений главного героя, сопереживали его любовным неурядицам, радовались его успехам и победам. Порою ловишь себя на мысли, что было бы неплохо на парочку-другую часов превратиться в Ларри, получить массу новых возможностей, забыть о рамках приличия и цивилизованном обществе вокруг. Не всегда возвращение к инстинктам есть зло. Далеко не всегда. Главное, чтобы всегда оставался запасной выход — путь отступления! Не позволяйте внутреннему стратегу заснуть!

❖ ❖ ❖

Я долго сомневался, прежде чем добавить в двадцатку лучших квестов игру **Loom**. Все дело в том, что ее нельзя ставить на одну планку со всеми остальными квестами. Это игра, заслуживающая отдельной статьи, намного превышающей объемы раздела. Это игра, способная затянуть вас на долгие месяцы. Это игра, вобравшая в себя все лучшее, что могла создать индустрия. Проект, превративший квесты в произведения искусства, — невиданный доселе поворот событий. Даже самые отъявленные ненавистники компьютерных игр после десятиминутного общения с **Loom** признавались, что это для них одно из самых поразительных открытий за последние годы. Горючая смесь из легкого сентиментального сюжета, великолепной музыки (вся музыка в игре взята из Чайковского!), идеально проработанных персонажей и необычной графики сделали свое дело. **Loom** стал историей в тот момент, когда появился на прилавках магазинов. Журналисты захлебывались в комментариях. Игра получила все мыслимые и немыслимые награды, призы. Она несколько раз переиздавалась и до сих пор успешно (по сравнению с другими «старичками») продается в Америке. Для компьютерной игры это невероятный результат. Но мы ведь уже выяснили, что **Loom —** это произведение искусства, а оно, как известно, со временем становится только ценнее. Сравнивать современные квесты с **Loom —** пустая трата времени и сил. Это сродни игре «найди 2000 отличий и пойми, что это только начало». Главный герой игры, Бобби Тредбар, мечтает стать профессионалом своего дела — ткачом. Но не подумайте, что это непрестижное занятие. Во всяком случае, не для средневековья. В те далекие времена в руках профессиональных ткачей находились нити судеб и пространства, времени и событий. В этом плане **Loom** чем-то напоминает **Quest for Glory 1: So You Want to Be a Hero**, но это лишь видимое сходство. **Loom —** это магия и превращения, необыкновенные повороты сюжета и неожиданные поступки главных героев. **Loom —** игра непредсказуемая, а оттого еще более притягательная.

❖ ❖ ❖

«Убежать с острова обезьян! Мне срочно нужно покинуть этот проклятый остров!» — примерно такие крики раздавались из моего дома, когда я в свое время проходил квест **Escape from Monkey Island.** Как хорошо, что в те времена я мог выехать за город в свой коттедж и спокойно там проходить очередной «убойный» квест. Иначе моим соседям пришлось бы туго. Отношения с **Escape from Monkey Island** у меня сразу же не заладились: я долго не мог выбраться с острова, часами бродил по одним и тем же локациям в поисках выхода из создавшегося тупика. Думаю, в это время многие разработчики практически погибали от икоты. И как хорошо, что некоторые мои комментарии к прохождению этой игры не могли слышать мои родители — они явно не поняли бы, из-за чего их чадо волнуется, и тут же причислили бы компьютерные игры к мировому злу. **Escape from Monkey Island** хорош не столько своим отменным сюжетом и прекрасной графикой, сколько сложностью загадок и их логичностью. Вы можете пыхтеть над одним пазлом часами, но, найдя верное решение, обязательно стукнете себя по лбу со словами «да ведь это же проще простого!». **Escape from Monkey Island** приучил лично меня к одной вещи — каждая загадка в квесте должна быть на своем месте и иметь максимально логичное решение. К сожалению, единицы современных проектов могут похвастаться этим. Легко ли сделать загадки логичными? Думаю, что да. Но в таком случае мы бы играли в один и тот же квест. И имя ему — **Escape from Monkey Island.**

❖ ❖ ❖

В **Syberia** Бенуа Сокаля я влюбился с первого взгляда. Это была, безусловно, взаимная любовь: спокойная, романтичная, стеснительная. Мой роман с Кейт Уокер длился довольно долго, практически неделю. За это время мы узнали друг о друге все: что мы любим, с кем предпочитаем встречаться, какие качества ценим в людях, кого считаем настоящими друзьями. **Syberia** — далеко не самый сильный и запоминающийся квест. Это факт. В двадцатке лучших сделать градацию, то, пожалуй, проект Сокаля окажется на последнем месте. Но это мало что значит, когда смотришь на эту прекрасную фабрику, выпускающую «автоматы», на эти бескрайние снежные поля и эту милашку-юки, приобретение второй части. Разве настоящую любовь можно объяснить, привести доводы «за» и «против»? Если вы отвечаете, что это возможно — задумайтесь, настоящая ли это любовь?! **Syberia** — продукт нового тысячелетия. Кому-то игра покажется слишком простой, другим чересчур сентиментальной. Я знаю одно: **Syberia —** это тот редкий случай, когда квест способен вдохнуть в CD-диск жизнь, яркую и стремительно меняющуюся!

❖ ❖ ❖

Маленькие гонорары, ненормированный рабочий день, на подготовку одного материала отводится два часа, редактор — злой гений, его заместитель — принцесса Тьмы, почту разбирает подруга Макса Пейнта, грозящая авторам, что когда-нибудь пришлет своего друга за «вашими фотографиями!». Обычный день в редакции популярного компьютерного журнала. Один день из квеста — **Zak McKracken and the Alien Mindbenders**. Играя в этот квест, мало кто из членов нашей дружной команды мог предположить, что игры могут быть пророческими. Все пока идет по строго намеченному в квесте плану: постоянное повышение требований к материалу, неумолимые штрафы за просрочку, редактор — посланник дья... Ладно, что-то я увлекся, больше не буду. Главный герой **Zak McKracken and the Alien Mindbenders —** журналист, получивший от своего редактора задание разыскать следы пришельцев. Не правда ли, совершенно обычная, легко решаемая задача? Этот квест слишком хорош, чтобы в него просто играть. Им нужно жить 24 часа в сутки, иначе эффекта полного погружения не получится. Попробуйте, уверяю, нисколько не пожалеете о проведенных у компьютера часах. Кроме того, к этой игре вышло продолжение, не уступающее по качеству оригиналу. А в графическом плане оно и вовсе дает сто очков форы своему прадеду.



➡ Zak McKracken and the Alien Mindbenders. Прочитайте девиз на коробке с игрой. И никому не открывайте этот секрет. Потому как это — великая истина великой игры.

❖ ❖ ❖

Если бы **Lure of the Temptress** не стал прибыльным квестом, то о серии **Broken Sword** нам пришлось бы забыть. Эти игры создавались одной студией разработчиков — известной всем Revolution Software. **Lure of the Temptress —** квест, правильный во всех отношениях. Приличная по тем временам графика, лихо закрученный сюжет и прелестное музыкальное оформление сделали свое дело: игра пользовалась неимоверной популярностью. Да и сейчас, если посмотреть на количество скачиваний этого квеста из архивов старых проектов, становится жутковато — не каждый современный квест способен показывать такие результаты. **Lure of the Temptress** начинается в тюрьме. Вашему герою предстоит выбраться из нее, преодолев несколько постов стражников и проявив недюжинную смекалку. Игра запоминается своим началом и на протяжении всех приключений ощущение, что за вами кто-то наблюдает, не пропадает. Благодаря этому эффекту **Lure of the Temptress** запомнилась многим и заложила основу современных квестов-ужасов.

❖ ❖ ❖

Самый откровенный испанский квест, **Igor: Objective Uikokahonia** от создателей **Runaway: A Road Adventure,** зацепил многих игроков своей простотой. Он действительно исповедовал принцип «чем проще, тем лучше». Сюжет игры можно описать в десяти предложениях, графическое исполнение — лучший пример спартанского убранства, а о звуке и вовсе лучше умолчать. Но именно эта простота на фоне таких титанов, как **Myst, King's Quest 1: Quest for the Crown,** стала выигрышным лотерейным билетиком. Порою и совершенно обычные проекты способны поработить умы игроков.

❖ ❖ ❖

Долгая дорога домой. Ты устал. Идут вторые сутки, как ты не ел и не спал. Ты идешь из последних сил. Проще устроить привал, но ты продолжаешь свой путь. Потому что



чувствуешь, что еще чуть-чуть — и перед тобою откроются бескрайние родные поля, покажутся знакомые леса и луга. Ты остановишься, сядешь на землю, поцелуешь ее и поймешь, что ты дома. Ты дома!!! **The Longest Journey** — это история возвращения домой. Она изящна и вычурна, немного необычна и загадочна, но от этого она становится еще привлекательнее и ближе твоему сердцу. Я люблю такие истории и такие квесты. **The Longest Journey** заставляет задуматься о жизни, припомнить свои последние путешествия, странствия. Я думаю, вам знакомо чувство, когда ступаешь с трапа самолета на родную землю. Хочется пуститься в пляс. Потому что, несмотря на все прелести заграничной

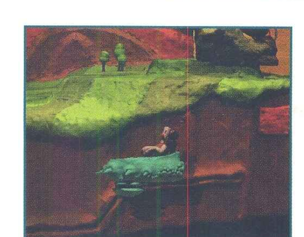


The Longest Journey. Эту игру я сейчас вспоминаю особенно часто. Всем искателям путешествий, ушедшим из дома, посвящается.

жизни, у них нет главного — нашей земли, нашего воздуха, наших лесов и полей, рек и озер. У них, в конце концов, нет наших людей и наших журналов о компьютерных играх. И, поверьте, такие же чувства к своей родине испытывают иностранцы. Они тоже любят путешествовать, но еще больше им нравится возвращаться домой. **The Longest Journey** — это квест, способный показать, что значит для человека дом и как ему тяжело переносить его отсутствие.

❖ ❖ ❖

Более странного квеста, чем **The Neverhood**, мне встречать не доводилось. Разобраться в нем сложно, понять до конца — невозможно. У

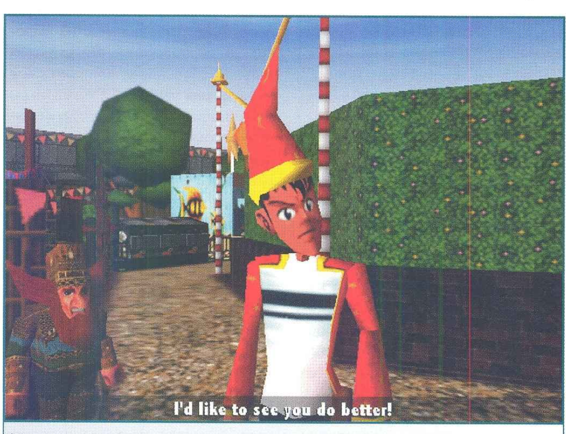


The Neverhood слеплен из пластилина. Интересно, а имела бы игра такой же успех, будь она рисованным квестом?

меня, признаться, сложилось такое впечатление, что авторы сами не до конца разобрались, про что делали квест. Именно из-за этого он стал популярным. Он был необычным, ярким, запоминающимся. Множество толкований породило кучи слухов. Кучи слухов породили сотни фанатских сайтов. Кучи фа... — ну, дальше вы поняли. Эта цепочка непрерывна, и то, что игра впоследствии была переиздана на CD, говорит об очень многом. Да хотя бы о том, что необыкновенные проекты покупают, несмотря на устаревший графический движок!

❖ ❖ ❖

Не все мальчики — волшебники. Не все волшебники — счастливые обладатели шрама на лбу. Не все обладатели шрама на лбу — Гарри Поттеры. Не каждая игра про мальчика-волшебника создана с позволения Дж.К.Роулинг. Пока эта безусловно талатливая писательница занималась личными проблемами, в свет вышел квест **Simon the Sorcerer**, показавший, каким волшебником быть не стоит. Эта игра сродни учебнику «что такое хорошо, что такое плохо». Плеваться в людей — нехорошо. А где доказательства? **Simon the Sorcerer** — игра не для детей. Чтобы правильно воспринимать ее тонкий юмор, нужно как минимум повзрослеть и посмотреть на свое детство с высоты прожитых лет. И неважно, что вы никогда не ходили в школу для магов и волшебников. Здесь это не играет абсолютно никакой роли. Да и что толку, что главный герой **Simon the Sorcerer** волшебник? Все равно ведь плюет в окружающих абсолютно традиционным образом! А еще **Simon the Sorcerer** — это очень хорошая игра, способная доставить вам несколько вечеров радости, улыбок и хорошего настроения. Как говорят в таких случаях — присоединяйтесь!



Simon the Sorcerer — обаяние главного героя сполна окупает все недостатки. игры!

❖ ❖ ❖

И последний на сегодня квест, заслуживший место в «золотой двадцатке». Вышел он совсем недавно, но уже успел стать сенсацией. Речь идет о **Myst 4: Revelation**. Квест, по своему графическому и программному исполнению способный переплюнуть боевики! Идеальная графика, идеальный сюжет, идеальные загадки и идеальный программный код! **Myst 4: Revelation** — игра-идеал. Спорить с этим сложно. Но в этом есть и свои минусы: теперь все квесты будут сравниваться с **Myst 4: Revelation.** Способна ли вся индустрия взять эту планку? Не думаю.

❖ ❖ ❖

Конечно, в истории квестов было немало хороших игр, но великолепных, на мой взгляд, только двадцать. Многие упрекнут меня за то, что этот список как минимум наполовину «весьма сомнителен», но квесты — это не тот жанр, где все поголовно влюблены в одни и те же проекты. У истинных квестоманов стадный рефлекс вырезан на корню.

И конечно, я не говорил о продолжениях этих игр, многие из которых не уступают оригиналам. Из каждой серии я брал только один проект, как правило — первый.

"РУССКИЙ КВЕСТ" - РУГАТЕЛЬСТВО?!

Так уж сложилось, что во всем мире понятие «русский квест» воспринимается как шутка. Я уже не говорю о том, что большинство игроков даже не подозревают, что в странах бывшего СССР создаются игры этого благородного жанра. Причин для такой несправедливости несколько.

Во-первых, практически все русские квесты обладают весьма специфическим юмором. Большая часть шуток понятна исключительно носителям языка и не поддается никакому здравому переводу на иностранные языки. Кроме того, мы почему-то упорно считаем, что русские квесты каким-то таинственным образом связаны с русским юмором. Это неправда. Если бы у нас с шутками все было так, как это представлено в отечественных квестах, то мы бы просто перестали смеяться.

Вторая причина хронического проигрыша русских квестов на игровом рынке — непрезентабельная графика. Даже на фоне повсеместного упадка дизайнерской мысли в квестовой индустрии такие проекты, как «Петька и ВИЧ», «ШтЫрлиц», смотрятся откровенными динозаврами. Они были убоги еще до своего появления на рынке.

Но положительные подвижки есть. К примеру, «Полная труба» — пример квеста новой волны. Игра была замечена на Западе и получила там немало лестных отзывов. Да и в России продукт Pipe Studio пользуется завидным спросом. Могут конкурировать с западными играми проекты серии «Братья Пилоты». Это тот редкий случай, когда «русский» квест до мозга костей обернут в привлекательную графическую оболочку, снабжен неплохой музыкой и загадками. А последняя игра, вышедшая под это маркой — «Братья Пилоты 3D: Дело об огородных вредителях», — вполне способна занять свою нишу на международном рынке. Это продукт высшей пробы.

Радует и тот факт, что в международных компаниях, разрабатывающих квесты, появляется все больше русских программистов, сценаристов. К примеру, та же Aura: Fate of the Ages была создана силами команды, состоящей практически из одних русских. Значит, можем! Остается приложить чуть-чуть усилий и не считать квест жанром, где можно создавать всякое убожество. Возможно, в этом случае нам удастся громко заявить о себе на международном рынке. Так же, как это сделали наши создатели стратегий.

ТРЕТЬЕ ИЗМЕРЕНИЕ, ИЛИ КРИЗИС КАК ОН ЕСТЬ

С приходом 3D-технологий мир квестов стал постепенно тускнеть. С 2000 года начался быстрый спад в производстве игр этого жанра. А в 2003-м было выпущено катастрофически мало квестов, заслуживающих внимания, что, безусловно, указывает на явные проблемы индустрии. Какие только причины ни называются разработчиками: «низкая окупаемость», «сложность разработки», «незаинтересованность игроков». И все они, к сожалению, правдивы — в квесты просто перестали играть. Да, настоящие квестоманы испытывают определенный дискомфорт, но даже они свыклись с реальностью. А что нам остается делать?

Безусловно, выпуск квестов остановлен не будет. И в 2004 году уже вышло несколько десятков приличных проектов, а сколько еще заявлено! Так что давайте будем оптимистами. Потому как квестам — быть! ЛКИ



ИГРАЕМ

В этой рубрике вашему вниманию предлагаются стандартные коды, которые были изначально встроены в игру разработчиками. Обычно коды набирают либо в консоли, вызываемой специальной клавишей, либо прямо в процессе игры. Иногда коды могут не работать. Причина подобного безобразия — различие версий игры.

APACHE AIR ASSAULT

Вводите во время игры:
JKGODM — неуязвимость;
JKAMMO — бесконечные патроны;
JKMSUC — завершить миссию.

HEARTS OF IRON II

Вводите в консоль (клавиша [F12]):
oil, rubber, energy, money, metal, supplies — увеличение соответствующих ресурсов;
nuke — дает ядерную бомбу;
escorts, transports — добавляет соответственно эскорты и транспорты.
Следующие cheat-коды при повторном вводе отменяют свое действие.
manpower — увеличение количества «призывного» населения;
nowar — компьютерные противники перестают объявлять войну;
nolimit — исчезают ограничения на количество производимых войск;
norevolts — запрет на революции;
nofog — отключить туман войны;
difrules — неуязвимость;
handsoff — переключение режима автопаузы;
showxy — координаты;
showid — провинции;
fullcontrol — отключить искусственный интеллект.

MONSTER JAM: MAXIMUM DESTRUCTION

Запустите игру с одним из следующих параметров:
NOAI — отключить интеллект у соперников;
SKIPUI — пропустить интерфейс пользователя;
TRUCK — специальные грузовики;
WORLD — специальные миры;
WINDOWED — играть в окне.

PACIFIC GUNNER

Для активизации режима кодов начните игру, перейдя в меню историй, выберите 6 августа 1945 (Хиросима) и нажмите на мигающую книгу в нижнем правом углу. Теперь во время игры нажимайте:
[W] — выиграть миссию;
[A] — боеприпасы;
[K] — убить всех видимых врагов;
[L] — проиграть миссию.
Чтоб активировать Hell Cheat Mode, сделайте все аналогично, только выберите 9 августа 1945 (Нагасаки). Клавиши остаются те же самые.

PHARAOH

Нажмите [Ctrl]+[Alt]+[Shift]+[C] и вводите:
Pharaohs Tomb — выиграть миссию;
Fury of Seth — уничтожить все военные корабли;
Treasure Chest — городская казна увеличивается на 1000;
Pharaohs Glory — объем товаров на экспорт с каждым годом возрастает на 50%;
Bird of Prey — торговые партнеры города в течение года сокращают объем поставок;
Supreme Craftsman — увеличить вместимость хранилища;
Typhonian Relief — защита солдат;
Seth Strikes — уничтожение городского форта;
mockattackl — враг нападает на вас с суши;
mockattack2 — враг атакует вас с моря;
Kitty Litter — город поражает чума.

REALM OF HEPUMIA

Вводите во время игры:
WILDMAGE — боекомплект;
GETALIFE — получить 12 жизней;
TAKSFREE — получить 1500 единиц золота;
THERMION — убить всех врагов;
ELEKTRON — убить всех врагов.

SEAWORLD ADVENTURE PARKS TYCOON II

Во время игры нажмите на [Shift]+[Alt]+[D], после чего используйте следующие клавиши для вызова различных эффектов:
[Shift]+[Alt]+[4] — получить 5000 денег;
[F], [W], [T], [1], [2] — другое.

SHADE: WRATH OF ANGELS (ГНЕВ АНГЕЛОВ)

Нажмите [Ctrl]+[Alt]+[F3] и вводите, соблюдая регистр:
dcheat 1 ❖ **dcheat 0** ❖ **iamtrax** ❖ **iamzozo** ❖ **iamartie** ❖ **iamfido** ❖ **iamjabba** ❖ **more iamander** ❖ **iamgod** ❖ **liliput** ❖ **global map**

SNOWBOARD PARK TYCOON

Для активации cheat-режима в основном меню введите **iamacheater**. Затем используйте следующие сочетания клавиш:
[Ctrl]+[L] — все уровни;
[Ctrl]+[W] — выиграть миссию;
[Ctrl]+[V] — победа.

SKI-DOO X-TEAM RACING

Используйте эти коды в качестве имени: **gimmegravity** ❖ **gimmecheatreset** ❖ **gimmesuperboost** ❖ **gimmeflyhigh** ❖ **gimmetuning** ❖ **gimmealltracks** ❖ **gimmeallsleds**

STREET RACING SYNDICATE

В главном меню нажмите [Up]+[Down]+[Left]+[Right] и вводите:
FIXITUP — бесплатный ремонт;
GOTPOPO — полицейская машина;
GORETRO — pac-man винил;
SICKJZA — 1996 Toyota Supra RZ;
IGOTGST — 1999 Mitsubishi Eclipse GS-T.

SUDDEN STRIKE: БИТВА ЗА РЕСУРСЫ

Во время игры нажмите [Enter] и вводите:
blitzkrieg — победить;
koenigstiger — неуязвимость и оружие;
omniscience — убрать туман войны.

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES MUTANT MELEE

Чтобы открыть все уровни, запустите игру с параметром **-unlocked**. Чтобы делать это при каждом запуске игры, откройте свойства ярлыка и внесите приведенный параметр после адреса в параметре **Target**.

THE PUNISHER

Запустите игру, создайте новый профиль под именем **V PIRATE** (соблюдайте регистр) — вы получите доступ ко всем миссиям и кучу других бонусов.
Чтобы открыть доступ ко всем skin'ам, из главного меню перейдите в **Extras>Cheats> Unlock Skin**. Затем введите коды:
CEILINGFAN — 2000 Skin
WOODCHIPPER — 1990 Skin
NAILGUN — 1980 Skin.

EVIL GENIUS

Запустите игру с параметром **-console**. Затем запустите игру и вводите в консоли (клавиша [~]):
df_buildinstantobjects — немедленная постройка;
giveall — получить все;
money # — получить указанное количество денег #;
setmaxpopulation — сделать популяцию максимальной;
showcommands — показать все команды;
takeall — забрать все;
help — показать помощь;
unlockglossary — активировать глоссарий.

WORLD WAR II PANZER CLAWS II

Во время игры нажмите [Enter] и вводите:
I'mCheater — активизировать режим кодов;
Ups... — разрушить здания противника;
EagleEye — открыть карту;
ByeBye — уничтожить выбранный отряд;
HastaLaVistaBaby — уничтожить все отряды;
GoToHell — уничтожить все отряды противника;
MoneyMoneyMoney # — получить деньги, где # — число;
StrongMan — вылечить выбранные отряды.

ИЩЕМ СЮРПРИЗЫ

В каждом разработчике живет потребность как-нибудь себя выразить. Один фотографию бабушки разместит в секретной комнате, другой запихнет в игру свой детсадовский тетрис. Психологический аспект сего аномального явления оставим на совести докторов, а сами тем временем начнем обзор подобных сюрпризов, прозванных в народе «пасхальными яйцами».

BALDUR'S GATE II: THRONE OF BHAAL EXPANSION — PICTURE OF THE CREATORS

Чтобы увидеть всех создателей игры, в завершающей ее части нажмите паузу (сделайте это, когда парень будет показывать вам все комнаты). Как только вы остановите игру, взгляните на карту...

CLIVE BARKER'S UNDYING

Начните новую игру. Заходите в дом и после разговора со служанкой идите до двери с аптечкой. Выстрелите в две деревянные панели, находящиеся сверху, в результате чего откроется дверь и появится возможность сыграть в десятиуровневый тир!

HIDDEN AND DANGEROUS II

В четвертой кампании в первой миссии есть пасхальное яйцо. Не доходя до завершающего пункта в прохождении миссии, убедитесь, что вы уничтожили всех врагов на уровне, включая тех, которые находятся в бункерах. Потом отыщите три черепа, разбросанные по всей карте, и выстрелите в каждый из них. Теперь проведите одного человека на тропинке и проведите его к завершающему пункту, обозначенному на карте. Вы должны увидеть, как перед вами между руинами возникнут три фигуры. Следуйте за ними назад в лагерь и смотрите необычное представление.

INDIANA JONES AND THE INFERNAL MACHINE

Для активации приведенного пасхального яйца вам нужно купить карту за 2500 монет и отправиться на бонусный этап — Return To Peru. Помните здоровенный круглый булыжник, который угрожал вашей жизни в башне? После его падения (не без вашей помощи) на его месте откроется проход. Чтобы туда попасть, придется проделать немалый путь обратно: пройти через ямы со змеями, подняться по выступам в стенах и прыгнуть в окно башни. Теперь можно проникнуть в открывшийся проход. В комнате необходимо нажать пять кнопок в такой последовательности: 4-5-3-1-2. Дверь откроется, и вашему взору предстанет множество любопытных «вещей».

MORROWIND — EXTRA LEVELS IN CONSTRUCTION SET

Запустите Morrowind Editor (The Elder Scrolls Construction Set) и откройте файл Morrowind Master. Внимательно просмотрите разнообразные комнаты и предметы — вы непременно заметите, что большая их часть никогда не встречалась в игре. К примеру, вы можете обнаружить Clutter Warehouse, в котором есть очень много причудливых вещиц. Некоторые из этих комнат использовались для теста возможностей игры и ее развития. Затем создатели просто оставили их в игре на радость игрокам. Кстати, если просмотреть первую строку Editor'а, то там будет написано: «Это тест, это только тест, и ты никогда не должен был это увидеть». Выходит, что мы никогда это не встретим в самой игре. Но ведь можно сделать дополнение, которое будет использовать некоторые из этих комнат. Дерзайте!

NO ONE LIVES FOREVER II

На уровне в Индии, где вы должны были пересечь комнату, в которой на вас могут с потолка упасть шипы, есть забавное пасхальное яйцо. Чтобы пройти этот опасный участок нестандартным образом, возьмите тела охранников и бросьте их в комнату, тем самым активировав падающие шипы. Как только вы это сделаете, забегайте на площадку в центре комнаты (на самом деле площадки видно не будет, так что бегите к середине). Отсюда вы попадете в комнату, битком набитую кроликами...

UNREAL TOURNAMENT

Чтобы пройтись по уровню-заставке, на фоне которого располагается главное меню в самом начале, загрузите игру и нажмите [**Esc**], чтобы убрать меню. Теперь нажмите [**F6**], чтобы сохранить игру, а затем [**F8**], чтобы загрузить сохранение. В результате вы окажетесь на уровне без монстров и оружия. Кстати, обратите внимание, как реалистично передвигается главный герой!

ОБМАНЫВАЕМ ИГРУ

С этого момента в рубрике «Обманываем игры» появляются кардинальные изменения. Нет, мы все так же будем способствовать вашему проникновению в самые потаенные источники информации виртуальных миров. Но отныне мы это будем делать с помощью собственной программы!

Не зря в прошлом номере шла речь о маленькой, но эффективной программе Cheat 'O Matic. Теперь вы в курсе, каков набор минимальных действий: поиск, изменение и заморозка числа в памяти. В этой статье я расскажу и опишу в примерах создание своего собственного взломщика игр! Наша небольшая программка будет выполнять стандартный и уже упомянутый набор действий. Да простят меня гуру программирования за мои возможные оплошности и недочеты. Для реализации задуманного можно применить сотни способов, я же выбрал один — на мой взгляд, самый простой и быстрый. Чтобы все вышло без запинок, вооружитесь Borland Delphi 7.0. Попробуйте сохранять спокойствие при виде непонятного куска кода, каждая строчка будет «снабжена» своим комментарием. Даже не зная Object Pascal, вы сможете создать эту программку (а микроучебник Delphi по традиции размещен на нашем компакт-диске в разделе «Своими руками»). Ну, а если вы прошли хотя бы школьный курс базовых знаний по программированию, то пусть трепещут разработчики Microsoft'а...

Итак, начнем. Для начала распишем по шагам действия игрока, который хочет облегчить свою виртуальную жизнь с помощью вашего будущего творения:

- запуск программы;
- выбор игры из всех запущенных на компьютере приложений;
- ввод значения, которое нужно найти (например, количество жизней героя);
- поиск и изменение найденного числа.

С запуском программы мы разберемся в самом конце, когда создадим ее exe-файл. Сначала нам необходимо узнать (программно), что именно мы будем взламывать, то есть позволить пользователю выбрать определенный процесс из списка всех запущенных приложений.

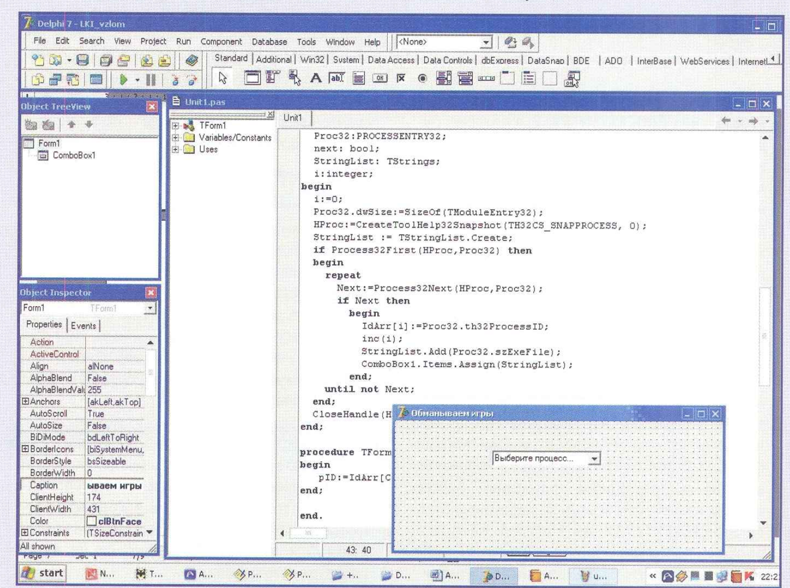
Чтобы создать новый проект в Delphi, зайдите в меню **File** и в подменю **New** выберите **Application**. Перед вашими глазами появится форма окна. Пока еще она пустая. Что ж, поместим на форму двойным щелчком левой кнопки мыши элемент управления **ComboBox**, который размещен на палитре компонентов **Standart**. На нашей форме должно появиться комбинированное окно, которое вы можете перемещать и изменять в размере.

Элемент управления **ComboBox** представляет собой комбинацию текстового поля и списка. С его помощью пользователь может задать элемент, либо набирая его имя в комбинированном окне, либо выбирая его в списке. В нашем случае элемент — это название приложения, которое мы собираемся «обмануть». Но чтобы было из чего выбирать, необходимо сначала их туда поместить, чем мы сейчас и займемся.

Чтобы использовать **ComboBox**, в том числе добавлять в него названия запущенных приложений, необходимо создать экземпляр класса **TComboBox**. В Delphi этот процесс автоматизирован — вам нужно просто разместить на форме рассматриваемый компонент. Можете особо не вникать в понятия классов. Просто на благо общему развитию знайте, что для каждого элемента управления написан свой класс — то, что объединяет все его функциональные возможности, а создав экземпляр данного класса, мы сможем пользоваться этими функциями конкретно для нашего элемента управления.

Итак, нам необходимо перечислить все запущенные процессы. Методов здесь уйма. Можно использовать PSAPI функцию EnumProcesses, порыться в реестре... Но мы попробуем довольно простой и универсальный способ. Для получения информации об имеющихся в системе процессах, кучах, потоках, модулях можно использовать функции библиотеки **ToolHelp32**. Чтобы иметь возможность использовать эту библиотеку в программах, разработанных в среде Delphi, следует добавить в список **uses** программы **tlhelp32**. Для этого перейдите в окно кода модуля формы и добавьте в раздел подключаемых модулей **tlhelp32**. Все это дело будет выглядеть следующим образом:

```
uses
Windows, Messages, SysUtils, Variants,
Classes, Graphics, Controls, Forms, Dialogs,
StdCtrls, TlHelp32;
```



Для перечисления процессов мы будем использовать три функции:

- **CreateToolhelp32Snapshot** — мгновенный снимок (snapshot) системы, содержащий в себе всю необходимую нам информацию;
- **Process32First** — для получения первого процесса из снимка;
- **Process32Next** — для получения оставшихся процессов.

Теперь нажмите на элемент **ComboBox** и в окне **Object Inspector** (горячая клавиша — **[F11]**) в свойстве **Text** впишите **«Выберите процесс...»**. Теперь перейдите на закладку **Events** найдите событие **OnDropDown** и дважды щелкните по пустому полю справа. Это нужно для того, чтобы при каждом раскрытии пользователем **ComboBox'а** список процессов обновлялся. После двойного нажатия в окне кода появятся строчки объявления процедуры. Добавьте приведенные ниже строки так, чтобы ваша процедура выглядела так, как показано на рисунке «Обновление списка процессов».

ОБНОВЛЕНИЕ СПИСКА ПРОЦЕССОВ

```
procedure
TForm1.ComboBox1DropDown(Sender: TObject);
var
  HProc:THandle;
  Proc32:PROCESSENTRY32;
  next: boolean;
  StringList: TStrings;
  i:integer;
begin
  i:=0;
  Proc32.dwSize:=SizeOf(TModuleEntry32);

HProc:=CreateToolHelp32Snapshot(TH32CS_SN
APPROCESS, 0);
  StringList := TStringList.Create;
  if Process32First(HProc,Proc32) then
  begin
   repeat
    Next:=Process32Next(HProc,Proc32);
    if Next then
     begin
      IdArr[i]:=Proc32.th32ProcessID;
      inc(i);
      StringList.Add(Proc32.szExeFile);
      ComboBox1.Items.Assign(StringList);
     end;
   until not Next;
  end;
  CloseHandle(HProc);
end;
```

Здесь вначале мы создаем переменную **Proc32** типа **PROCESSENTRY32**, в которую будут заноситься значения свойств и характеристик процесса. Затем объявляем переменную **HProc**, в которую заносится результат выполнения функции **CreateToolhelp32Snapshot**. С помощью этой функции можно создать снимок процессов и начать их исследовать. В первом параметре мы передаем константу **TH32CS_SNAPPROCESS**, которая сообщает о необходимости получить снимок именно процессов, а не модулей, потоков или чего-нибудь другого в этом роде. Второй параметр в данном случае должен быть **0**. Затем мы создаем переменную-счетчик **i**, которая служит идентификатором в массиве. Получив снимок, мы начинаем исследовать процессы. При помощи функции **Process32First**, в первом параметре которой мы передадим полученный handle снимка, а во втором ссылку на переменную типа **PROCESSENTRY32**, мы получаем данные о первом процессе. Далее создадим цикл **repeat... until**, его условием считается равенство нулю функции **Process32Next** (здесь для «прозрачности» кода используется boolean-переменная **Next**). В цикле мы заносим в массив **IdArr** один из параметров нашей структуры **th32ProcessID**, добавляем в **ComboBox** имена процессов **proc.szExeFile** и увеличиваем счетчик **i** на единицу.

Теперь при выборе в списке определенного процесса нам необходимо сохранять его идентификатор в какую-нибудь переменную. Для этого нам понадобится не только переменная, но и целый массив чисел — идентификаторов процессов, который формируется при выводе списка процессов в ComboBox.

```
private
  pID:word;
  IdArr:array[0..1023] of word;
```

Теперь для **ComboBox** создадим функцию, которая реагирует на событие **OnSelect** (аналогично **OnDropDown**). Эта функция будет вызываться при выборе определенного процесса и записывать идентификатор процесса. Приведем ее код.

```
procedure TForm1.ComboBox1Select
   (Sender: TObject);
begin
  pID:=IdArr[ComboBox1.ItemIndex];
end;
```

С помощью свойства **ItemIndex** мы получаем номер выбранного имени процесса и используем его, чтобы получить идентификатор процессора через массив **IdArr**.

Чтобы заменить стандартный заголовок **Form1**, измените свойство **Caption** на **«Обманываем игры»**. Усовершенствованием интерфейса программы мы займемся попозже.

Обманываем игры
Выберите процесс...
System
smss.exe
csrss.exe
winlogon.exe
services.exe
lsass.exe
svchost.exe
svchost.exe

Вот и все, на этом можно считать, что выполнение первого этапа закончилось. Вы можете нажать [**F9**] и проверить, как работает программа (ее примерный вид показан на картинке). Конечно, в процессе компиляции обнаружатся ошибки — скорее всего синтаксические (без этого никогда не обходится). В следующих статьях мы обеспечим нашу программу возможностью ввода числа, поиска его адреса и приведем ее в надлежащий вид.

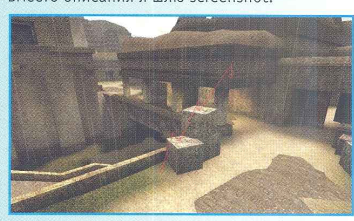
ЧИТАТЕЛИ ПИШУТ

Если вам известны какие-нибудь секреты из популярной игры, то не держите это знание в себе. Напишите небольшое руководство к действию, сделайте screenshot, демонстрирующий сам секрет, заархивируйте все это добро и шлите по адресу Ice_sCream@igromania.ru. Если ваш материал нам понравится, то мы обязательно его опубликуем и, конечно же, увековечим ваше имя на страницах журнала.

COUNTER-STRIKE: SOURCE

На карте de_prodigy есть бункер, который находится неподалеку от базы контр-террористов. Для того чтобы занять выгодную позицию, вам нужно залезть по лестнице на крышу бункера и перепрыгнуть с крыши на ветку близстоящего дерева.

Еще на de_aztec есть классное место, но вместо описания я шлю screenshot.



Cash

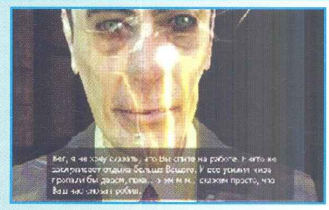
GOTHIC I, II



Чтобы пройти в те места, проход в которые вам обычно запрещают со словами «тебе туда нельзя», нужно обнажить оружие и проследовать дальше. На это охранники вам скажут лишь «Убери оружие!».

Николай Снурников

HALF-LIFE II



Лабораторию из первой части, на фоне которой изображен работодатель Гордона Фримена, можно увидеть, если ввести в консоле (клавиша [~]) **sv_cheats 1**, затем **noclip** и полетать после выхода из поезда в начале игры. Там же можно найти кабинет, в котором президента снимают для показа по телевизору.

Ватрубин Павел

ROME: TOTAL WAR

Для того чтобы сделать играбельными все фракции, совсем не обязательно проходить всю кампанию. Можно лишь подкорректировать файл, **data/world/maps/campaign/imperial_campaign/descr_strat** в директории игры. Находим строку **unplayable** и переносим из нее все фракции в строку **unlockable**.

И еще: если оставить вашу столицу без армии, то вам каждый ход будут предлагать бесплатного генерала с полком тяжелой кавалерии.

Денис Соколов

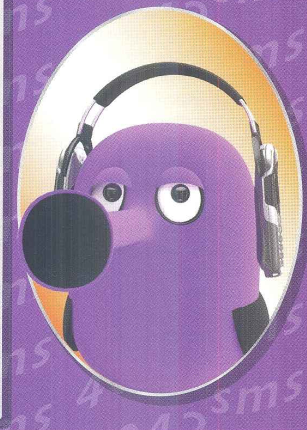
THE SUFFERING

Находясь на 15-м уровне, когда вы попадаете в то место, откуда началась игра, дождитесь момента, когда монстр пробьет стену. Затем, убив его, вбегайте в образовавшийся проем. Вы окажетесь в комнате с трупами охранников. Внутри нее на стене висит телефон. Подбегайте к нему и снимайте трубку... Я думаю, не надо объяснять, что прозвучавшая из телефонной трубки фраза родом из фильма «Звонок».

Александр Олегович aka James



мы делаем мир ярче



мелодии

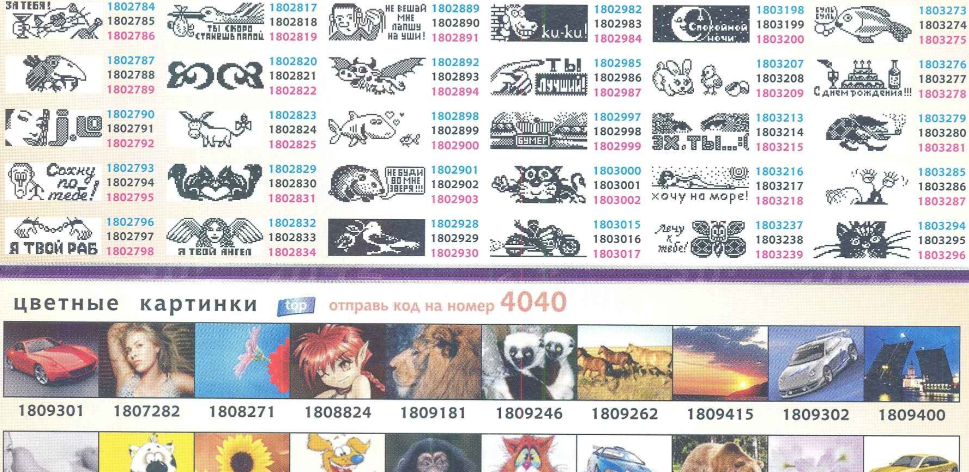
отправь код на номер **4040**

	NOKIA SAMSUNG	МОНОФОНИЯ SIEMENS	MOTOROLA И ДРУГИЕ	ПОЛИФОНИЯ
Anastacia "Left Outside Alone" new!	18012153	18022153	18032153	18042153
Arash "Boro Boro" хит!	1809419	1809420	1809421	1809418
Rammstein "Moskau" new!	1807706	1807707	1807708	1807705
Dido "White Flag" new!	18012264	18022264	18032264	18042264
Prodigy "Girls" new!	1807702	1807703	1807704	1807701
AC-DC "Satellite Blues"	18011920	18021920	18031920	18041920
A-HA "Summer Moved On"	18011600	18021600	18031600	18041600
Britney Spears "My prerogative"	1807876	1807877	1807878	1807875
Danzel "You Are All of That" хит!	1807190	1807191	1807192	1807189
Deep Purple "Smoke on the water" хит!	1807666	1807667	1807668	1807665
Dido "Sand in my shoes" new!	1807670	1807671	1807672	1807669
Eminem feat. D12 "My Band"	1807662	1807663	1807664	1807661
Madonna "You'll see"	18011908	18021908	18031908	18041908
Narcotic Thrust "I like it" хит!	1802288	1802289	1802290	1802287
Nek "La Vita E"	18011809	18021809	18031809	18041809
Nelly Furtado "On The Radio"	18011638	18021638	18031638	18041638
O-Zone "Dragostea Din Tei" хит!	18012445	18022445	18032445	18042445
Pet Shop Boys "New York City Boy"	18011747	18021747	18031747	18041747
Radiohead "Go To Sleep"	18011671	18021671	18031671	18041671
Rammstein "Amerika"	1809044	1809045	1809046	1809043
ABS "Stop Sign"	18011523	18021523	18031523	18041523
Alcazar "This Is The World We Live In"	1806426	1806427	1806428	1806425
Atomic Kitten "It's Ok"	18011550	18021550	18031550	18041550
Beyonce feat. Jay Z "Crazy In Love"	18011562	18021562	18031562	18041562
Black Eyed Peas "Let's Get It Started"	1806402	1806403	1806404	1806401
Blink 182 "I miss you (Original version)"	1809008	1809009	1809010	1809007
Britney Spears "Toxic" new!	1807654	1807655	1807656	1807653
Craig David "7 days"	18011518	18021518	18031518	18041518
Danzel "The Feeling is allright"	1807222	1807223	1807224	1807221
Depeche Mode "Enjoy The Silence"	18011977	18021977	18031977	18041977
Disturbe "Prayer"	18011929	18021929	18031929	18041929
Duran Duran "Come Undone"	18011765	18021765	18031765	18041765
Him "Wicked Game"	18011688	18021688	18031688	18041688
Kevin Lyttle Featuring Spragga Benz "Turn Me On"	1807908	1807909	1807910	1807907
Korn "Here To Stay"	18012042	18022042	18032042	18042042
Kristian Leontiou "Story Of My Life"	1808212	1808213	1808214	1808211
Kylie Minogue "Red Blooded Woman"	18011856	18021856	18031856	18041856
Madison Avenue "Who The Hell Are You"	18011616	18021616	18031616	18041616
Massive Attack "Special Cases"	18011832	18021832	18031832	18041832
Nevergreen "Since you've been"	1807694	1807695	1807696	1807693
Roxette "A Thihg About You"	18011731	18021731	18031731	18041731
Terror Squad "Lean back"	1807884	1807885	1807886	1807883
The Beatles "Yesterday"	1806181	1806182	1806183	1806180
Tarkan "Kuzu Kuzu"	1802336	1802337	1802338	1802335
The Offspring "Hit That"	18011814	18021814	18031814	18041814
Usher "Confessions Part II"	1806669	1806670	1806671	1806668

	NOKIA SAMSUNG	МОНОФОНИЯ SIEMENS	MOTOROLA И ДРУГИЕ	ПОЛИФОНИЯ
Триплекс "Музыка из к/ф "Бригада" хит!	1807293	1807294	1807295	1807292
Ленинград "Музыка из к/ф "Бумер" хит!	180251	180252	180253	180250
Музыка из к/ф "Mortal Combat" new!	1809088	1809089	1809090	1809087
Музыка из к/ф "Секс в большом городе" хит!	1806193	1806194	1806195	1806192
Бах И.-С. "Ave Maria modern mix"	1807630	1807631	1807632	1807629
Бизе Жорж "Ария Кармен"	1807750	1807751	1807752	1807749
Оффенбах Жак "Кан-кан"	1807401	1807402	1807403	1807400
Чайковский П.И. "Miniature Marsh"	1807497	1807498	1807499	1807496
Грузинская народная песня "Сулико"	1809076	1809077	1809078	1809075
Народная "Любо, братцы, любо..."	1809096	1809097	1809098	1809095
Народная "Мчится тройка удалая"	1808128	1808129	1808130	1808127
Народная "Постой, паровоз"	1809104	1809105	1809106	1809103
Народная "Сиртаки"	1808108	1808109	1808110	1808107
Народная "Чёрный ворон"	1809108	1809109	1809110	1809107
Украинская народная песня "Ты ж мене пидманула"	1809144	1809145	1809146	1809143
Верка Сердючка "Тук-тук-тук" new!	1809467	1809468	1809469	1809466
Жанна Фриске "Ла-ла-ла" new!	1809447	1809448	1809449	1809446
Уматурман "Проститься" new!	1807485	1807486	1807487	1807484
Алекса "Где же ты" new!	1807730	1807731	1807732	1807729
Валерия "Была любовь"	18011379	18021379	18031379	18041379
Дима Билан "На берегу неба" new!	1807774	1807775	1807776	1807773
Дискотека Авария "Песенка разбойников"	18012122	18022122	18032122	18042122
Доминик Джокер "Рим-Париж" new!	1807782	1807783	1807784	1807781
Дюна "Привет с большого бодуна"	180825	180826	180827	180824
Иванушки "Девчонка-девчоночка"	180305	180306	180307	180304
Ираклий Пирцхалава "Время"	1808168	1808169	1808170	1808167
Корни "Догоняй"	1801258	1801259	1801260	1801257
Корни "Это ты объявила войну"	1801294	1801295	1801296	1801293
Кристина Орбакайте "Свет твоей любви"	18011506	18021506	18031506	18041506
Мираж "Брось"	18011436	18021436	18031436	18041436
Рондо "Мотив последней песни"	18011895	18021895	18031895	18041895
Серёга "Чёрный бумер" хит!	1806289	1806290	1806291	1806288
Тату "Полчаса"	18011467	18021467	18031467	18041467
Татьяна Буланова "Вот такие дела"	18011405	18021405	18031405	18041405
Тимати "Плачут небеса" хит!	1807477	1807478	1807479	1807476
Тутси "Самый-самый" new!	1807481	1807482	1807483	1807480
Чай Вдвоём "Желанная"	18011013	18021013	18031013	18041013
RDV-DJ "Брибумер" хит!	1807868	1807869	1807870	1807867
Кар-Мэн "Чао, Бамбино"	1806237	1806238	1806239	1806236
Пламя "На дальней станции сойду"	1808749	1808750	1808751	1808748
Би-2 "Революция"	1808196	1808197	1808198	1808195
Звери "Напитки покрепче"	1808004	1808005	1808006	1808003
Звери "Кольцевая"	1807988	1807989	1807990	1807987
Земфира "Любовь как случайная смерть"	1807329	1807330	1807331	1807328
Кипелов "Вавилон"	1808180	1808181	1808182	1808179
Мумий Тролль "Медведица"	18011503	18021503	18031503	18041503

черно-белые картинки

■ - Samsung, Nokia ■ - Siemens ■ - Motorola и другие



1802760 1802761 1802762	1802799 1802800 1802801	1802835 1802836 1802837	1802943 1802944 1802945	1803018 1803019 1803020	1803249 1803250 1803251
1802769 1802770 1802771	1802802 1802803 1802804	1802841 1802842 1802843	1802964 1802965 1802966	1803027 1803028 1803029	1803255 1803256 1803257
1802778 1802779 1802780	1802811 1802812 1802813	1802856 1802857 1802858	1802970 1802971 1802972	1803186 1803187 1803188	1803264 1803265 1803266
1802781 1802782 1802783	1802814 1802815 1802816	1802865 1802866 1802867	1802979 1802980 1802981	1803189 1803190 1803191	1803270 1803271 1803272
1802784 1802785 1802786	1802817 1802818 1802819	1802889 1802890 1802891	1802982 1802983 1802984	1803198 1803199 1803200	1803273 1803274 1803275
1802787 1802788 1802789	1802820 1802821 1802822	1802892 1802893 1802894	1802985 1802986 1802987	1803207 1803208 1803209	1803276 1803277 1803278
1802790 1802791 1802792	1802823 1802824 1802825	1802898 1802899 1802900	1802997 1802998 1802999	1803213 1803214 1803215	1803279 1803280 1803281
1802793 1802794 1802795	1802829 1802830 1802831	1802901 1802902 1802903	1803000 1803001 1803002	1803216 1803217 1803218	1803285 1803286 1803287
1802796 1802797 1802798	1802832 1802833 1802834	1802928 1802929 1802930	1803015 1803016 1803017	1803237 1803238 1803239	1803294 1803295 1803296

цветные картинки

top отправь код на номер **4040**

1809301	1807282	1808271	1808824	1809181	1809246	1809262	1809415	1809302	1809400
1808332	1808636	1808272	1808638	1809242	1808637	1809299	1809268	1809305	1809300
1809270	1807285	1808634	1808836	1808832	1809417	1809267	1809288	1809386	1809416

супер звуки

отправь код на номер **4042**

- Лай собаки 1807606
- Крик шимпанзе 1808639
- Блеянье козы 1808640
- Звук бьющегося стекла 1808641
- Пионерский горн 1808642
- Храп одинокого мужчины 1808643
- Выстрелы из "COLT-223" 1808646
- Ржание коня 1808650
- Объект на радаре 1808653
- Чихающий мужчина 1808655
- Английский полицейский свисток 1808656
- Дойка коровы 1808914
- Звук коровьего колокольчика 1808918
- Клавиатура 1808921
- Гудок грузовика 1808926
- Кот в мешке (случайный Супер звук) 9999

Список телефонов, поддерживающих Супер звуки:
Nokia: 3200, 3220, 3300, 3600, 3620, 3650, 3660, 5140, 6020, 6170, 6230, 6260, 6600, 6620, 6630, 6650б 6670, 6680, 6810, 6820, 7200, 7260, 7270, 7280, 7600, 7610, 7650, 7710, 9300, 9500, N-Gage, N-Gage QD;
Sony Ericsson: K500, K700, P800, P900;
Siemens: SL55, C65, CX65; **Panasonic:** GD-97;
Samsung (все полифонические модели, кроме A800, N600, N620, T500).

java-игры

отправь код на номер **4042**

Intruders код игры: 1808870



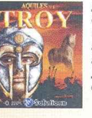
Сотни кораблей инопланетян стремятся достичь Земли, чтобы высадиться на ней. Ваша задача - уничтожить их в космическом пространстве, до того, как они войдут в пределы земной атмосферы. Удачи!!!

Shark Revolution код игры: 1806998



Суперхитовый мегаблокбастер "Shark revolution" - самая чумовая аркада. Жуткая смесь Finding Nemo и Matrix. Уничтожай рыбок, расти, становись большой акулой,чтобы справиться с другими акулами и аквалангистом Нео.

Troy код игры: 1808882



Для того чтобы противостоять огромной мощи троянцев, остальные греки объединились в альянс и создали армию. Вы Ахилл, генерал греческой армии, воин огромной силы, который должен воевать и выдерживать сражения Троянской войны.

Модели телефонов для которых доступны java-игры:
Nokia: 3100, 3108, 3120, 3200, 3300, 3560, 3600, 3620, 3650, 3650, 5100, 5140, 6010, 6100, 6108, 6200, 6220, 6230, 6620, 6630, 6650, 6670, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7600, 8910i, 7610, 7650.

ВНИМАНИЕ! Чтобы загрузить цветную открытку, полифоническую мелодию, Супер звук или java-игру, Ваш телефон должен поддерживать технологию WAP или WAP-GPRS, а услуга WAP, должна быть подключена у оператора. Для получения полифонической мелодии ваш телефон должен поддерживать возможность загрузки и воспроизведения полифонических мелодий (теперь и для телефонов "LG"). Для получения цветных открыток ваш телефон должен иметь цветной экран и поддерживать возможность загрузки цветных открыток.
Для абонентов Москвы и МО - стоимость отправки сообщения на номер 4040: "Би Лайн GSM" - 0,75 USD без НДС, МТС – 0,75 USD без НДС, "МегаФон" - 0,75$ без НДС; стоимость отправки сообщеняи на номер 4042: "Би Лайн GSM" - 1,99 USD без НДС, МТС – 1,90 USD без НДС, "МегаФон" – 2,00 USD без НДС. Входящие сообщения – бесплатно. Услуга считается оказанной в случае оправки любого сообщения на номер 4040, 4042. Для абонентов региональных операторов подробности о стоимости и процедуре предоставления услуги на сайте www.jmi.ru.
Услуга предоставляется совместно с ООО "Информ-мобил".

ОАО "Мобильные ТелеСистемы". Лицензии Минсвязи РФ № 14465, 24136.
ОАО "ВымпелКом". Лицензия Минсвязи РФ № 17951.
ЗАО "Соник Дуо". Лицензия Минсвязи РФ №15002.
ООО "Информ-мобил". Лицензия Минсвязи РФ №23639.

КАРТИНКИ и МЕЛОДИИ



СТАНИСЛАВ КУПРИЯНОВ



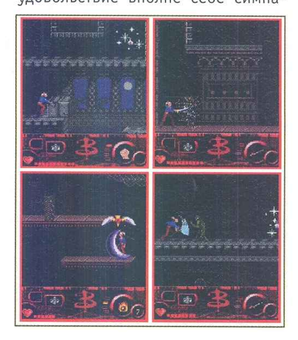
BUFFY: THE VAMPIRE SLAYER

Жанр: Аркада
Разработчик: Telcogames
Платформа: J2ME
Размер: 61-175 Кбайт

Позвольте небольшое, но адски правильное сравнение: мобильная игроизация сериала **Buffy** — это как «Принц Персии» про вампиров с девушкой в главной роли и без вездесущего ныне slo-mo.

Для тех же, кто ничего не понял, объясним. Buffy является типичной платформенной аркадой — на практике это означает, что вам придется много прыгать, бегать, уничтожать подвернувшихся под руку вампиров унд демонов и... снова прыгать: ловушки расставлены буквально на каждом шагу.

Выглядит это незамысловатое удовольствие вполне себе симпатично; некоторую антипатию вызывает лишь пристрастие разработчиков к красному и черному цвету, но потом понимаешь и проникаешься: это попытка воссоздать Определенную Атмосферу. Что ж, нельзя сказать, что она провалилась. Если бы не управление (оно не слишком отзывчивое), игра безоговорочно получила бы максимальный балл, хотя даже оно не способно в полной мере испортить удовольствие от игры.



УДОБСТВО УПРАВЛЕНИЯ: 3/5

РЕЙТИНГ

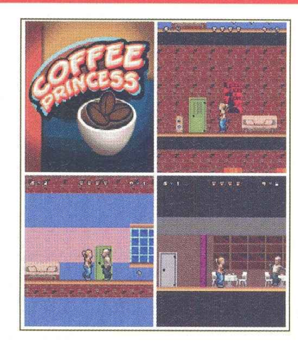
Доступно для: Motorola V300, V525, V600, V80. **Nokia** 3100, 3200, 3220, 3300, 3510i, 3650, 3660, 5100, 5140, 6100, 6200, 6220, 6230, 6260, 6600, 6610, 6620, 6630, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7260, 7650, 8910i, N-Gage, N-Gage QD. **Sagem** MYV65. **Samsung** E700, E710. **Sharp** GX10, GX10i, GX20, GX30. **SonyEricsson** K500, K500c, K500i, K700, K700c, K700i, Z1010.

Стоимость: $4 без НДС. Смотрите таблицу **ПРИОБРЕСТИ ИГРУ.**

COFFEE PRINCESS

Жанр: Аркада
Разработчик: MobileScope
Платформа: J2ME
Размер: 64-121 Кбайт

По-хорошему, этот текст надо было напечатать на бумаге розового цвета и непременно с рюшечками на полстраницы. Ибо настоящая, по всем правилам, Игра Для Девочек.



У Кофейной Принцессы похитили друзей, которых она и пытается спасти на протяжении всей игры. Игровой процесс сводится к беготне по этажам, попутном уничтожении попавших под горячую руку врагов и поиске перехода на следующий уровень. Время от времени вам будет попадаться очередная порция кофе — этакого допинга, повышающего силу и энергию Принцессы.

Проблема только в том, что, помимо невменяемого сюжета и общей скудности графической оболочки, управлять нашей подопечной очень неудобно. Героиня слушается клавиш как будто нехотя, так и норовя пробежать мимо лестницы или, недопрыгнув, разбиться насмерть. Так что — на любителя.

УДОБСТВО УПРАВЛЕНИЯ: 3/5

РЕЙТИНГ

Доступно для: Alcatel 735i. **Motorola** V220, V300, V400, V500, V525, V600. **Nokia** 3100, 3200, 3300, 3510i, 3586, 3600, 3650, 5100, 6100, 6200, 6600, 6610, 6800, 7210, 7250, 7250i, 7260, 7650, 8910i, N-Gage, N-Gage QD. **Sagem** MYV55, MYV65, MYV75, MYX52, MYX7. **Samsung** E700, E710. **Sharp** GX10, GX20, GX30. **Siemens** C65, M55, M65, S55, S65, SL55, SX1.

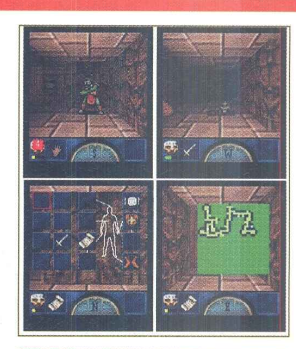
Стоимость: $2 без НДС. Смотрите таблицу **ПРИОБРЕСТИ ИГРУ.**

DARK HORDE

Жанр: RPG
Разработчик: Telcogames
Платформа: J2ME
Размер: 63-99 Кбайт

Представитель знатного рода RPG, в отличие от Sacred не имеющий с Diablo и ему подобными ровным счетом ничего общего. Гораздо уместнее тут аналогии с серией **The Elder Scrolls**.

Вы приходите в себя в темном подземелье. По коридорам бродят злобные орки, бросающиеся в атаку при первом же вашем появлении. В катакомбах в изобилии разбросаны различные предметы и артефакты, поэтому вы быстро подберете себе экипировку. Очень удобна местная карта, без нее заблудиться здесь было бы проще простого. Хотя, говоря по совести, сделать это и с картой не особенно сложно: слишком уж однообразны здешние коридоры.



УДОБСТВО УПРАВЛЕНИЯ: 4/5

РЕЙТИНГ

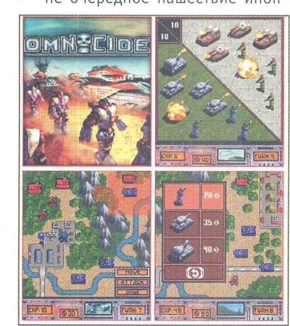
Доступно для: Nokia 3100, 3200, 3220, 3300, 3650, 3660, 5100, 5140, 6100, 6200, 6220, 6230, 6600, 6610, 6620, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7260, 7650, N-Gage, N-Gage QD.

Стоимость: $2 без НДС. Смотрите таблицу **ПРИОБРЕСТИ ИГРУ.**

OMNICIDE

Жанр: Стратегия
Разработчик: NextGames
Платформа: J2ME
Размер: 62-90 Кбайт

2034 год. Судьба человечества вновь под угрозой, и причина тому — не очередное нашествие инопланетного разума, внезапно развершийся ад или какие-то там природные катаклизмы, а так и не добитые вовремя террористы, заполучившие теперь контроль над целыми странами. И только ООН (естественно, с вашей помощью) может спасти планету от тотального порабощения и уничтожения...



Вышеописанная история (вполне, надо сказать, стандартная и оригинальностью не отличающаяся) и является сюжетной подоплекой новой тактической стратегии **Omnicide**. Перемещение по глобальной карте осуществляется пошагово, как, например, в **Heroes of Might and Magic**, однако при прямой конфронтации начинается банальная свалка «стенка на стенку». Выигрывает, понятное дело, тот, у кого оказывается больше войск.

УДОБСТВО УПРАВЛЕНИЯ: 4/5

РЕЙТИНГ: ОРДЕН

Доступно для: Motorola C380, C650,

ПРИОБРЕСТИ ИГРУ

Контент-провайдером игр, представленных в первой подборке, выступает компания PlayMobile.

Для того чтобы заказать игру, отправьте одно SMS-сообщение с кодом игры на короткий номер 3010, если игра стоит $2, и два SMS-сообщения с кодом игры на тот же номер, если ее стоимость равна $4. Вы получите ответную SMS, содержащую в себе информацию о заказе и уникальную ссылку на WAP-сайт. Эта ссылка будет действительна **в течение 24 часов** с момента первого вашего к ней обращения. Вам нужно будет пройти по этой ссылке и закачать игру через WAP-соединение. Факт проплаты происходит одновременно с отправкой вами SMS на короткий номер **3010**.

Если у вас возникли сложности с загрузкой игры, обратитесь в службу техподдержки **PlayMobile**: ***support@playmobile.ru***.

ПОДДЕРЖИВАЕМЫЕ ОПЕРАТОРЫ.

МТС:, Амурская Сотовая Связь, Архангельск, Белгород (РеКом), Брянск (РеКом), Владимир, Вологда, Воронеж (РеКом), Иваново, Иркутск, Калуга, Киров, Кострома, Кубань, Курган, Курск (РеКом), Липецк (РеКом), Москва и Московская область, Нижний Новгород, Новосибирск, Орел (РеКом), Пермь, Приморье, Псков, Рязань, Самара, Санкт-Петербург, Саратов, Сахалин, Смоленск, Сыктывкар, Тамбов, Тверь, Тула, Тюмень, Челябинск, Ярославль, Ярославль.

Би Лайн: Астрахань, Барнаул, Белгород, Брянск, Владимир, Волгоград, Воронеж, Горно-Алтайск, Екатеринбург, Иваново, Йошкар-Ола, Казань, Калуга, Кемерово, Кострома, Краснодар, Красноярск, Курск, Липецк, Махачкала, Москва и Московская область, Назрань, Нальчик, Нижний Новгород, Новгород, Новосибирск, Норильск, Омск, Орел, Пенза, Ростов-на-Дону, Рязань, Самара, Санкт-Петербург, Саранск, Саратов, Смоленск, Тамбов, Тверь, Томск, Тула, Тюмень, Ульяновск, Уфа, Чебоксары, Челябинск, Элиста, Ярославль.

МегаФон: Москва, Кавказ, Поволжье, Северо-Запад, Сибирь, Центр, Дальний Восток.

Другие: НТК, БайкалВестКом, ЮУСТ, Оренбург GSM (цена игры $2,36 без НДС).

Игра	Код
Buffy: The Vampire Slayer	969982100247
Coffee Princess	969422700247
Dark Horde	969495500247
Omnicide	969982200247
Port Royal 2	969872900247
Sacred	969873100247

E398, V180, V220, V300, V400, V500, V600. **Nokia** 3100, 3200, 3220, 3300, 3650, 3660, 5100, 5140, 6100, 6108, 6200, 6220, 6225, 6230, 6585, 6600, 6610, 6620, 6650, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7260, N-Gage, N-Gage QD. **Samsung** X450, X460. **Siemens** C60, C65, M55, MC60, S55, SL55, SL65.

Стоимость: $2 без НДС. Смотрите таблицу **ПРИОБРЕСТИ ИГРУ.**

PORT ROYALE 2



Жанр: Экономическая стратегия
Разработчик: Elkware
Платформа: J2ME
Размер: 63-195 Кбайт

Слепящее солнце, прохладный морской ветер и говорящих попугаев в этот раз, увы, не завезли, зато все остальное на месте. Поначалу **Port Royale 2** скучен и однообразен. На карте красными точками отмечены три начальных города, в карманах — довольно смешная сумма, и единственный выбор — заняться торговлей. В каждом городе вы вольны пойти, к примеру, в местную таверну и поинтересоваться у посетителей, есть ли у них для вас какие-нибудь задания. Port Royale 2 — слишком большая, слишком сложная игра для мира мобильников (судите сами: 60 городов, 8 типов товаров, 12 кораблей). Плывите куда хотите, делайте, что душе угодно, — такой свободы выбора нет ни в одной другой стратегии.

УДОБСТВО УПРАВЛЕНИЯ: 5/5

РЕЙТИНГ

Доступно для: Alcatel 735i. **Motorola** C370, C450, C550, C650, E380, V180, V220, V300, V400, V500, V525, V600. **Nokia** 3100, 3200, 3300, 3520, 3530, 3560, 3595, 3650, 5100, 6100, 6200, 6220, 6230, 6600, 6610, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7260, 7600, 7610, 7650, 8910i, N-Gage, N-Gage QD. **Panasonic** X60. **Sagem** MYV55, MYV65, MYV75. **Samsung** E100, E105, E700, E710, E715, E800, E820, P510, X460. **Sharp** GX10, GX10i, GX20. **Siemens** C65, CV65, CX65, M55, M56, M65, MC60, S55, S56, S57, S65, SL55, SL56, SL65. **SonyEricsson** F500, F500i, K700i, T610, T616, T618, T630, Z1010, Z600.

Стоимость: $4 без НДС. Смотрите таблицу **ПРИОБРЕСТИ ИГРУ.**

Sacred



Жанр: RPG
Разработчик: Elkware
Платформа: J2ME
Размер: 63-198 Кбайт

В отличие от аркад, давно и прочно обосновавшихся на мобильниках, жанр ролевых игр представлен здесь пока что небогато. Порт известной на PC ролевой игры **Sacred** призван исправить это досадное недоразумение.

Как по форме, так и по содержанию, Sacred — весьма заурядный **Diablo**-клон. Но выглядящий, надо сказать, очень даже симпатично. Действие проходит в фэнтезийном мире, который населяют могущественные маги и порождения тьмы. Все как обычно: персонажи дают вам задания, вы их выполняете. Беготня за мельтешащими на экране порой вызывает сонливость, однако любителям такого рода игр должно понравиться.

УДОБСТВО УПРАВЛЕНИЯ: 3/5

РЕЙТИНГ

Доступно для: Alcatel 735i. **LG** U8110. **Motorola** V300, V400, V500, V525, V600. **Nokia** 3100, 3200, 3300, 3600, 3650, 3660, 5100, 6100, 6200, 6220, 6230, 6600, 6610, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7260, 7610, 7650, N-Gage, N-Gage QD. **Samsung** E100, E700, E710, E800, E820, X460. **Siemens** C65, CV65, CX65, M65, S65, SX1. **SonyEricsson** F500, F500i, K700i, P800, P900, T610, T616, T618, T630, Z1010, Z105, Z600.

Стоимость: $4 без НДС. Смотрите таблицу **ПРИОБРЕСТИ ИГРУ.**

ИГРЫ ДЛЯ КПК

ДМИТРИЙ БЕЛЯВСКИЙ

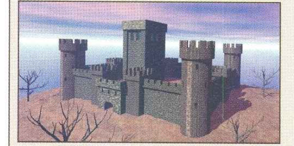
QUEST OF THE HERO II

ЖАНР
ПОШАГОВАЯ СТРАТЕГИЯ.
СОЗДАТЕЛИ
ДМИТРИЙ КОРНИЛОВ
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
PALMOS 3.5 И ВЫШЕ
РЕЙТИНГ



Пообещав в прошлом номере написать статью о **Quest of the Hero II**, я взялся за дело всерьез. Начал с приобретения игры (у меня была только demo-версия). Благо официальный распространитель в Москве оказался практически соседом. В течение суток пришло подтверждение и осмысленные инструкции по регистрации. Впрочем, для россиян есть и другой вариант оплаты — через Webmoney.

Первая попытка поиграть оказалась неудачной. Все варианты, на которые игра была рассчитана, вместо текста выводили сплошное белое пятно. Из-за этого было невозможно понять ни то, на какой квест я подписался у доброго монарха, ни — что гораздо хуже — соотношение сил с вражескими отрядами. Потом на форуме я нашел рецепт — отключить высокое разрешение. Второй подход понравился мне куда больше.



Итак, мы получили совершенно новую графику. На мой взгляд, более качественную. Правда, из-за этого полностью утрачены ностальгические мотивы, столь радовавшие меня в первой версии: на графику серии Heroes of Might and Magic текущая графика похожа меньше, чем предыдущая на King's Bounty. Графика хорошо смотрится как в полноцветном варианте, так и в варианте оттенков серого.

Графика не только новая, но и разнообразная, особенно там, где надо изобразить препятствия. Да и проходимых ландшафтов стало несколько.

Но игра интересна все-таки не только графикой. Все, что в первой части отсутствовало, — появилось. Это и боевая магия, и возможность нанимать войска в жилищах на карте. И ограниченное количество этих самых войск. И такие удачные находки из серии HMM, как ворота и телепортация. И, разумеется, артефакты.

Артефакты оказывают влияние на отдельные отряды или на всю армию. Таскать их можно не более четырех штук, но часть можно оставлять в замках на хранение. Свитки заклинаний учитываются отдельно, и их тоже более четырех не бывает. Продаются свитки только в городах, хотя иногда и на карте попадаются (при этом на карте они чаще всего под охраной).

Существенно изменились битвы. Прежде всего из-за того, что противник, хотя и не всякий, магией тоже владеет. Роль первого хода от этого не уменьшилась, но, в отличие от первой версии, право первого хода можно вполне честно купить в церкви, а не перезагружать игру снова и снова. Впрочем, в церкви право первого хода стоит достаточно дорого, и я этим не пользовался.

От некоторых битв получается уклониться: достаточно согласиться на предложенную сумму, и вражеская армия исчезнет, более не преграждая вам путь. Часть битв, впрочем, заказывается вашими квестодателями, и смысла отказываться от них нет.

Квесты, как правило, даются либо в городах (по одному на город), либо в хижинах по обочинам дороги. Разновидностей хижин вполне достаточно, а задания сводятся либо к поиску артефакта, либо к уничтожению вражеского отряда, либо к освобождению того или иного города. Выполнив поручение, надо вернуться обратно и получить награду — деньгами или опытом. Тексты, которыми задания даются, достаточно забавны, хотя и длинноваты. Зато — если терпения их дочитать не хватило — суть поручения всегда можно выяснить, ткнув в соответствующий пункт меню. Без выполнения квестов, похоже, перейти на следующий уровень герою не получится — опыта не хватит.

Особенно я порадовался, избавляя город от Снежного Монстра. При встрече это оказался снеговик. Правда, один его снежок начисто снес моих лучников...

Надо сказать, что с первого раза пройти первую карту мне не удалось. В какой-то момент я осознал, что деньги кончились, армия кончилась, магия кончилась — а противников видимо-невидимо. Причем, похоже, самым узким местом при этом оказывается магия. Поэтому вторая попытка предпринималась уже в режиме жесткой экономии заклинаний.

Сразу скажу, что в бою можно применить либо заклинание, либо стандартное действие, а отменить желание воспользоваться магией после выбора заклинания уже невозможно. Поэтому я много раз начинал заново битву, случайно отняв у лучников возможность выстрела. Еще желательно понять, у какого из ваших отрядов магия выйдет наиболее сильной. Кстати, кнопка информации об отряде во время битвы прячется под кнопкой атаки.

В отличие от первой версии, когда по окончании битвы необходимо возвращаться к ближайшему замку, тут армии при экономном использовании хватает на несколько битв. Да и жилища, где можно рекрутировать новый отряд, жизнь облегчают.

Еще одно важное улучшение связано с картой. Теперь на ней отражаются все места, достойные посещения: жилища, телепорты, и — в отличие от первой версии — непобежденные отряды. Теперь не надо искать последних волков позорных на карте 70 на 70...

Одно меня смущает: в комплекте идет 9 карт и 2 дополнения. Когда ж я все это пройти успею? Пока я тут играл, стопка непрочитанных книг достигла рекордной высоты.

ДОСТОИНСТВА:
графика, баланс, удобство интерфейса

НЕДОСТАТКИ:
исчезли ностальгические мотивы

ИВАН НЕЧЕСОВ

ЛУЧШЕЕ ОБОРУДОВАНИЕ

НОВОСТИ ОБОРУДОВАНИЯ

INTEL ЗАРЕГИСТРИРОВАЛА НОВЫЕ ТОРГОВЫЕ МАРКИ

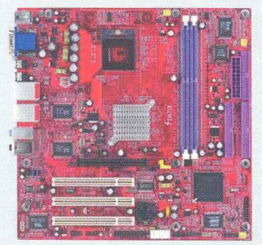
Следующее поколение процессоров **Intel** будет обозначено символами **VIIV**. По крайней мере, на такое предположение наталкивает информация, что американская корпорация зарегистрировала торговые марки **Intel VIIV** и **Intel Inside VIIV** в Соединенных Штатах, Европе и Азии. Да, дорогие друзья, **Pentium V**, по всей видимости, будет называться не так «прозрачно», как его коллеги четырех предыдущих поколений.

Что же символизирует «VIIV»? Мнения аналитиков разделились. Часть специалистов утверждает, что латинские цифры 6 (VI) и 4 (IV) означают 64-битную технологию **EM64T**, поддержку которой Intel намерена включить в свои новые процессоры. В противовес предлагается версия о том, что пара символов V, разделенная двумя чертами, символизирует два ядра Pentium V на одном кристалле (нужно же как-то обозначить переход на многоядерную архитектуру). Какой из вариантов ближе к тому, что задумала американская корпорация? Делайте ваши ставки! Ничего другого не остается — сама Intel, поверьте, ни за что не раскроет тайный смысл набора символов до официального анонса новых продуктов.

ОЧЕРЕДНАЯ «НАСТОЛЬНАЯ» ПЛАТА ДЛЯ PENTIUM M

Семейство процессоров **Intel Pentium M** пользуется нынче небывалой популярностью. Интересно, что в данном случае речь идет не только о «мобильном» секторе компьютерного рынка — благодаря стараниям производителей материнских плат эти чипы медленно, но верно начинают осваиваться и на рынке настольных компьютеров. До недавнего времени на прилавках магазинов можно было найти лишь две «настольные» платы под мобильные процессоры Intel — **AOpen i855GMe-LFS** и **DFI 855GME-MGF**. Пару недель назад свою системную плату в форм-факторе micro-ATX под чипы **Pentium M** представила компания **Soltek**.

Модель **SL-855GEI-FDGR** построена на базе набора системной логики **i855GME+ICH4** и поддерживает системную шину с частотой вплоть до **400 МГц**, оперативную память **DDR333**. Плата оснащена гигабитным сетевым контроллером, восьмиканальным аудиокодеком и имеет встроенную графическую подсистему **Intel Extreme Graphics II**. Счаст-



ливый обладатель материнской платы сможет выбрать между встроенным видео и «внешней» графической картой — порт AGP 4x есть. В коробочке с новой системной платой лежат: набор кабелей, фирменный вентилятор для процессора, приличный набор программного обеспечения и руководство пользователя.

Что ж, выпуском «настольных» плат под мобильные процессоры Intel теперь занимаются три известные компании. В ближайшее время, скорее всего, ряды производителей таких плат пополнятся — лидеры рынка обязательно представят свои решения для Pentium M, а это, как обычно, приведет к ощутимому снижению цен — стоит только подождать, пока пройдет эффект новизны и отступит дефицит. Это значит, что совсем скоро каждый сможет собрать «настольную» систему с «мобильной» экономичностью, малыми габаритами и очень низким уровнем шума.

AMD: ДВУЯДЕРНЫЕ ПРОЦЕССОРЫ НЕ ЗА ГОРАМИ!

Коль уж мы уделили внимание двуядерным процессорам **Intel**, давайте посмотрим, какие планы по развитию своих многоядерных решений строит главный конкурент американской корпорации — компания **Advanced Micro Devices**. В стане AMD твердо верят в то, что во втором полугодии текущего года на заводах компании наладится выпуск двуядерного процессора **Toledo** для настольных компьюте-



ров. Этот чип будет устанавливаться в разъем Socket 939 материнской платы, а главным его отличием станет поддержка набора инструкций **SSE3**. Буквально через несколько месяцев — в первой половине 2006 года — увидят свет процессоры **Orleans** (одноядерный) и **Windsor** (двуядерный). Первый будет рассчитан на массовый рынок, а второй поборется за место среди самых производительных (и дорогих!) решений рынка. Оба чипа будут поддерживать оперативную память **DDR2-667**, а также технологии защиты и виртуализации — **Presidio** и **Pacifica**.

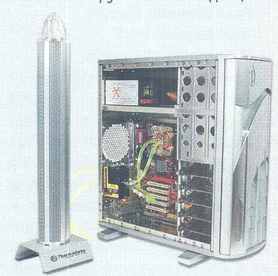
Несмотря на то, что двуядерность и поддержку двухканальной памяти DDR2 можно ввести в существующие сегодня процессорные разъемы Socket 939/940, AMD собирается перевести **Orleans**, **Windsor**, а также **Manila** (бюджетный Sempron с двумя ядрами) на новый **Socket M2**. Зачем? Ответ прост: чтобы ощутить всю мощь нового процессора, пользователю придется выложить лишнюю сотню-другую «американских денег» за новую материнскую плату, а это принесет дополнительные прибыли производителям.

Переходить на новый техпроцесс в ближайшем будущем AMD, в отличие от своего конкурента, не собирается. Все вышеупомянутые процессоры будут выпускаться с использованием производственного процесса 90 нм. Да стоит ли спешить? Корпорация Intel освоила 90-нм техпроцесс намного раньше AMD. При этом «пылкий нрав» первых Prescott'ов только увеличил продажи процессоров Athlon 64. Как будет на этот раз? Время покажет..

НОВЫМ ПРОЦЕССОРАМ - НОВОЕ ОХЛАЖДЕНИЕ!

Первые двуядерные процессоры — AMD, и Intel, как известно, будут отличаться очень высоким показателем тепловыделения. И, несмотря на то, что массовый переход на новые способы охлаждения пока не намечается, производители налегают на выпуск жидкостных систем охлаждения. И это, в общем-то, разумно — даже самый дорогой и качественный кулер будет создавать сильный шум, охлаждая "двуглавые" творения процессорных гигантов. В скором времени на прилавках отечественных магазинов появится система водяного охлаждения **Rocket** от компании **Thermaltake**. В официальном пресс-релизе Thermaltake обещает, что новинка будет работать намного тише любого вентилятора на маленьких оборотах.

Самой "видной" частью охлаждающей системы стал огромный теплообменник, выполненный в виде ракеты — этот красавец будет отлично смотреться рядом с системным блоком. Любители "модных штучек" обязательно оценят выдумку дизайнеров Thermaltake по достоинству. Кстати, башня "ракеты" увенчана прозрачной головкой, сквозь которую можно видеть, как



вода льется через радиатор. Размеры теплообменника — **150x145x640** мм, вес — **4.3** кг (притом, что объем охлаждающей жидкости — **0.8** литра). Внушительно, не правда ли? Будем надеяться, что цена не ограничит круг владельцев новой системы охлаждения богатеями и энтузиастами.

ДАЕШЬ 512-МБАЙТ ВИДЕОКАРТУ В КАЖДЫЙ МАГАЗИН!

А теперь давайте на минутку перенесемся из "процессорного мира" в страну графических карт. Дела здесь обстоят очень, знаете ли, интересно! По всей видимости, мы с вами увидим первые видеокарты с 512 Мбайт памяти на борту уже совсем скоро. Какой чип ляжет в основу первой видеокарты с рекордным объемом памяти? Претендентов два — **NVIDIA GeForce 6800 Ultra** и **ATI Radeon X950XT**. С первым мы знакомы довольно хорошо, а вот о творении ATI многие слышат, наверное, впервые. Об этом процессоре пока известно очень мало, но по непроверенной информации, этот чип будет в четыре раза быстрее **Radeon X800 Pro**. Впечатляет? Еще бы!

Буквально за несколько дней до выхода этого номера журнала появилась информация о том, что компания Gainward намерена начать поставки 512-Мбайт видеокарт на основе чипа GeForce 6800 Ultra уже этой весной. Такие платы будут представлены на рынке в нескольких модификациях, в числе которых будут решения как с воздушным, так и с водяным охлаждением. При этом разница в цене, по словам производителя, будет незначительной. Стоимость первых графических карт с 512 Мбайт видеопамяти составит порядка $800. **ЛКИ**

ЛУЧШЕЕ ОБОРУДОВАНИЕ НА РОССИЙСКОМ РЫНКЕ

Связка «клавиатура+мышь» так прочно закрепилась в стратегиях, боевиках или, к примеру, квестах, что никакому, даже мега-универсальному джойстику не свергнуть их с пьедестала. Тем не менее, сейчас в фокусе внимания находится немало игр, где джойстик может подарить пользователю большую порцию адреналина. «X2: Угроза», «Lock On», «Ил-2 Штурмовик»... Список игр, достойных «штурвала», можно продолжать очень долго!

В помощь всем, кто решил ввести в дом джойстика, мы в этом номере представим самые интересные, по нашему мнению, модели, которые можно найти в отечественных магазинах. Сегодня в центре нашего внимания не три устройства (как в прошлом номере), а сразу шесть — четыре представителя сектора недорогих решений и пара джойстиков высшего ценового диапазона.

Thrustmaster Force Feedback Joystick

РУКОЯТКА:
ПРОРЕЗИНЕННАЯ
КНОПКИ:
8 КНОПОК, ГАШЕТКА И ПЕРЕКЛЮЧАТЕЛЬ ВИДОВ
ИНТЕРФЕЙС:
USB
ОСОБЕННОСТИ:
МОЩНЫЙ МОТОР ОБРАТНОЙ СВЯЗИ
ПРИМЕРНАЯ ЦЕНА:
$79

С виду — обычный джойстик, но какой у него механизм отдачи! Инженеры поработали на славу — обратная связь (Force Feedback) заслуживает самых лестных слов. Очень мощный мотор обратной связи без проблем обеспечит реализм и незабываемые ощущения в любом авиасимуляторе. И не только. Выглядит стильно, и сделан по уму — устройство с такой массивной подставкой вы не снесете со стола даже в адреналиновом запале. Для игры в «Ил-2 Штурмовик: Асы в небе» или, скажем, «Lock On» хватит за глаза. Расстраивает, что при малых углах отклонения практически отсутствуют усилия на ручке. Впрочем, это типично для многих джойстиков с обратной связью. И еще хотелось бы рычаг тяги — без него, пожалуй, дороговато.

Logitech Freedom 2.4 Cordless

РУКОЯТКА:
ПОВОРОТНАЯ, С ФИКСАТОРОМ
КНОПКИ:
10 ПРОГРАММИРУЕМЫХ КНОПОК, ВОСЬМИПОЗИЦИОННЫЙ ПЕРЕКЛЮЧАТЕЛЬ
ИНТЕРФЕЙС:
USB (ДЛЯ ПРИЕМНИКА)
ОСОБЕННОСТИ:
БЕСПРОВОДНОЙ
ПРИМЕРНАЯ ЦЕНА:
$58

УДАЧА ПИЛОТА

Главная особенность Logitech Freedom 2.4 Cordless — беспроводной интерфейс. Устройство отлично работает на расстоянии до шести метров от приемника. Питается от трех батареек типа AA. Творение Logitech можно было бы смело назвать лучшим джойстиком для виртуального пилота: отличная эргономика, стильный вид, невысокая цена, да еще от лишних проводов на рабочем столе позволяет избавиться! О чем еще мечтать? Если бы Freedom 2.4 Cordless увереннее справлялся с резкими движениями руки игрока (устойчивость — его слабое место из-за довольно легкого основания), наш выбор точно пал бы на этот джойстик, а так — почетное звание «Удача пилота».

Logitech WingMan Force 3D

РУКОЯТКА:
ПОВОРОТНАЯ, С ФИКСАТОРОМ
КНОПКИ:
7 КНОПОК (В ТОМ ЧИСЛЕ ГАШЕТКА), СПУСКОВОЙ КУРОК ДЛЯ СКОРОСТНОЙ СТРЕЛЬБЫ + 8-ПОЗИЦИОННЫЙ ПЕРЕКЛЮЧАТЕЛЬ ВИДОВ
ИНТЕРФЕЙС:
USB
ОСОБЕННОСТИ:
ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ, НЕВЫСОКАЯ ЦЕНА
ПРИМЕРНАЯ ЦЕНА:
$49



Первое, что бросается в глаза, — невысокая стоимость обратная связь. Механизм отдачи работает отлично — низкая цена, как ни странно, не сказывается на качестве! Поворотная рукоятка и массивная подставка джойстика обеспечивают удобное и точное управление. Минус, пожалуй, один — во время игры немного устает рука (не очень удобная подставка под кисть). Словом, Logitech WingMan Force 3D — хороший джойстик, который стоит своих денег. К нему стоит присмотреться.

Saitek Cyborg Evo

РУКОЯТКА:
ПРОРЕЗИНЕННАЯ
КНОПКИ:
12 КНОПОК (6 НА РУКОЯТКЕ + 6 НА ПОДСТАВКЕ) + 8-ПОЗИЦИОННЫЙ ПЕРЕКЛЮЧАТЕЛЬ ВИДОВ
ИНТЕРФЕЙС:
USB
ОСОБЕННОСТИ:
ПОДХОДИТ И ДЛЯ ПРАВШЕЙ, И ДЛЯ ЛЕВШЕЙ
ПРИМЕРНАЯ ЦЕНА:
$59

Перед нами универсальный джойстик! Отличные характеристики и стильный вид - это не все. Самое интересное - Cyborg Evo подойдет как правше, так и левше. Рукоятку можно настроить по высоте под руку - правую или левую. Изменяется и наклон головки джойстика и панели с тремя кнопками, что позволит виртуальному летчику максимально удобно пристроить руку на штурвале. Есть и минус - будет сложно зафиксировать джойстик на столе: относительно маленькая и совсем не тяжелая подставка постоянно будет "сползать" вам на колени. Впрочем, это субъективное мнение летчика-экстремала со слабыми нервами. Если вы "летаете" более-менее аккуратно да к тому же еще левша - Cyborg Evo станет для вас лучшим другом.

Saitek X45 Flight Stick

РУКОЯТКА:
ПРОРЕЗИНЕННАЯ, С «ГАРДОЙ» (КАК У ШПАГИ, СМ. ФОТО)
КНОПКИ:
8 КНОПОК (6 НА РУКОЯТКЕ + 2 НА ТЯГЕ), СПУСКОВОЙ КРЮЧОК + 4 ПЕРЕКЛЮЧАТЕЛЯ (ДВА 8-ПОЗИЦИОННЫХ, ПАРА 4-ПОЗИЦИОННЫХ И ПЕРЕКЛЮЧАТЕЛЬ ДЛЯ МИЗИНЦА)
ИНТЕРФЕЙС:
USB
ОСОБЕННОСТИ:
ЭМУЛЯТОР МЫШИ, РЫЧАГ ТЯГИ ОТДЕЛЕН ОТ ДЖОЙСТИКА
ПРИМЕРНАЯ ЦЕНА:
$132

Дизайнеры Saitek не зря едят свой хлеб. Уж что-что, а выглядит X45 Flight Stick просто потрясающе! Джойстик и тяга выполнены как отдельные устройства. Оба покоятся на довольно тяжелых квадратных подставках, которые сводят на нет возможность скольжения X45 Flight Stick по столу. Джойстик и тяга изготовлены из приятного на ощупь пластика. В распоряжении пользователя — восемь программируемых кнопок и масса переключателей. На поверхности тяги имеется эмулятор мыши. Минусов у набора от Saitek два — очень высокая цена и отсутствие механизма отдачи. Существенны ли эти недостатки? Это очень индивидуально.

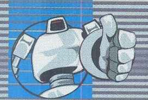


Thrustmaster TopGun Afterburner Force Feedback

РУКОЯТКА:
ПОВОРОТНАЯ, С ФИКСАТОРОМ (ПОВЕРХНОСТЬ — ВОЛНИСТАЯ, ПРОРЕЗИНЕННАЯ)
КНОПКИ:
8 КНОПОК, СПУСКОВОЙ КРЮЧОК ДЛЯ СКОРОСТНОЙ СТРЕЛЬБЫ + 8-ПОЗИЦИОННЫЙ ПЕРЕКЛЮЧАТЕЛЬ ОБЗОРА
ИНТЕРФЕЙС:
USB
ОСОБЕННОСТИ:
УТЯЖЕЛЕННОЕ ОСНОВАНИЕ, РЫЧАГ ТЯГИ ОТСОЕДИНЯЕТСЯ ОТ ДЖОЙСТИКА, ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ
ПРИМЕРНАЯ ЦЕНА:
$112

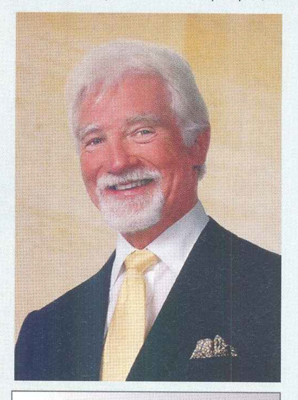
Потрясающий джойстик! Одного взгляда достаточно, чтобы понять — таких, как этот, на российском рынке немного. Thrustmaster TopGun Afterburner Force Feedback состоит из двух частей — джойстика и отдельного рычага тяги, который может отсоединяться от него. Вместе они образуют довольно массивное устройство на подставке с резиновыми ножками, которое очень уверенно стоит на столе. Особого внимания заслуживает механизм отдачи — множество силовых эффектов приведет в восторг даже самого привередливого игрока. При этом слабых мест у Thrustmaster TopGun Afterburner Force Feedback, по большому счету, нет! Несколько расстраивает цена — не каждый сможет позволить себе потратить больше сотни американских долларов на джойстик. С другой стороны, имеет смысл подкопить на этот шедевр джойстикостроения — не пожалеете.

МЕЧТА ПИЛОТА



ИСТОРИЯ ПРОЦЕССОРОВ AMD

«Процессорная» история **Advanced Micro Devices** началась в тот день, когда корпорация **Intel** продала ей лицензию на производство процессора **i8086**. Если бы руководители американской корпорации



➡ Джери Сандерс (Jerry Sanders) в 1969 году основал Advanced Micro Devices и по сей день руководит этой компанией. Процессорное отделение - гордость господина Сандерс!

знали, к чему это приведет, — никогда бы так не поступили. В Intel поняли свою ошибку, когда AMD начала выпуск чипа **Am 386 DX.** Это был аналог «тройки» процессорного гиганта, только работал он чуть быстрее и пользовался большим спросом у покупателей. Недолго думая, Intel подала в суд на своего конкурента. Истец уверял, что заключенный ранее договор не позволяет AMD выпускать копии чипов **i80386**. Но закон был на стороне Advanced Micro Devices — и Am 386 DX получили право на жизнь. Чуть позже AMD начала производство аналогов **i80486** и Intel снова попыталась остановить «вора», но и в этом случае выиграть судебное разбирательство не удалось! Лишь в 1994 году суд запретил AMD использовать разработки Intel. Впрочем, обо всем по порядку...

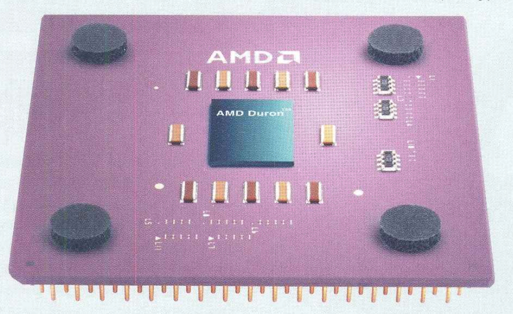
AMD: ИЗ ГРЯЗИ — В КНЯЗИ!

Нетрудно догадаться, что первые творения AMD практически не отличались от Intel'овских процессоров. **Am 286** мог похвастать перед **i80256** разве что эмуляцией **EMS**, а **Am 386 DX** вообще стал полным аналогом «тройки» от Intel — только частота была выше на пару МГц. Пути американских компаний разошлись в конце 1994 года, когда верховный суд Калифорнии позволил AMD выпускать процессоры, содержащие микрокод i80287, i80386, и i80486, **запретив** при этом «копирование» продуктов Intel старших поколений. К тому времени компьютерные магазины уже заполнили первые «пентиумы» — и процессорный гигант, не встречая сопротивления со стороны конкурентов, уверенно пошел в отрыв. Перед руководством AMD встал вопрос: что же делать дальше?



➡ Отсюда AMD отправила Athlon в поход за головами старших моделей Pentium...

В сложившейся ситуации было бы логично распустить процессорное отделение компании, но AMD решила разработать свой собственный микрокод на базе i80386, право на который суд, как вы помните, безоговорочно подтвердил. Через несколько месяцев увидел свет **Am 586** — суперскалярный процессор со встроенным механизмом предсказания переходов. Новые чипы можно было установить в материнскую плату под 486-й процессор, так что обладатели Am 486 получили возможность усовершенствовать свой компьютер без особых затрат. Стоит сказать, что «586-й» вчистую проигрывал во всех тестах Intel Pentium — даже тем, которые уступали ему тактовой частотой. Тем не менее продавались они неплохо.



В 1996 году увидел свет **K5** (**SSA5**) — первый настольный процессор, где использовалось RISC-подобное ядро с транслятором, преобразующим сложные команды x86-кода в простой и быстрый в исполнении микрокод. Такая архитектура получила название **x86-to-RISC86** — до выхода **K5** ее использовали только в дорогих серверных решениях. Процессоры были полностью совместимы с творениями Intel и рассчитаны на разъем **Socket 7**. Справедливости ради нужно сказать, что K5 продавался значительно хуже своего главного конкурента. Тем не менее он принес AMD неплохую прибыль за счет лучшей по сравнению с Pentium производительности в офисных приложениях и меньшей стоимости.

Второй процессор K-серии появился на прилавках магазинов спустя год после выхода K5. Как и у предшественника, ядро **K6** не зависело от старых x86-инструкций и исполняло RISC-подобные микрокоманды. Максимальная частота процессоров серии **K6** составила **300 МГц**. Слабая производительность при выполнении операций с плавающей точкой не позволила новому чипу AMD достойно конкурировать с Pentium II, поэтому злейшим врагом K6 стал Pentium MMX. Буквально через несколько месяцев появился **K6-2**. «Фишкой» этого процессора стала поддержка набора мультимедийных инструкций **3DNow!**. Благодаря этому усовершенствованию K6-2 показывал неплохую скорость в приложениях, так или иначе связанных с трехмерной графикой, в числе которых, конечно же, были и компьютерные игры. Здесь нужно оговориться — не все программисты согласились использовать команды процессора, поддержку которых обеспечил **3DNow!**. В результате далеко не в каждом приложении набор инструкций давал ощутимый прирост в скорости. Пару лет AMD повышала частоту своих чипов и начала выпускать решения с кэш-памятью второго уровня, объединенной с ядром. Однако вплоть до 2000 года процессоры AMD проигрывали решениям Intel практически во всех тестах.

ЖЕЛТАЯ МАЙКА ЛИДЕРА

Шесть лет назад — в 1999 году — AMD представила на суд общественности первый чип **Athlon**. Этот процессор был отправлен в поход за головой **Pentium III**. Охота вполне могла стать удачной, но грамотный маркетинг и доброе имя производителя качественных процессоров позволили Intel сохранить свои позиции на рынке. Тем не менее шумиха вокруг нового процессора, который «бьет Pentium III в большинстве приложений при равных тактовых частотах», задела многих. Поклонники AMD приободрились и стали ждать продолжения успешных действий любимой компании. Следующий процессор — **Athlon Thunderbird** — AMD начала выпускать по нормам **0,18-мкм** техпроцесса, что позволило значительно снизить тепловыделение чипа. Как результат, ощутимо увеличилась тактовая частота. В тестах отрыв Thunderbird от Pentium III был уже внушительным.

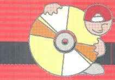
Кстати, AMD первой перебралась через отметку 1 ГГц, а это дорого стоит! Количество поклонников решений семейства Athlon росло в геометрической прогрессии, руководство Intel кусало локти и подсчитывало будущие убытки, а AMD пустила в бой бюджетные процессоры **Duron**, построенные на базе ядра **Spitfire**. Эти чипы стали ночным кошмаром **Celeron:** они стоили значительно дешевле и при равной тактовой частоте разносили бюджетные решения Intel в пух и прах! Пользователи медленно, но верно перебирались на новую платформу, а процессорный гигант неудержимо терял рынок.

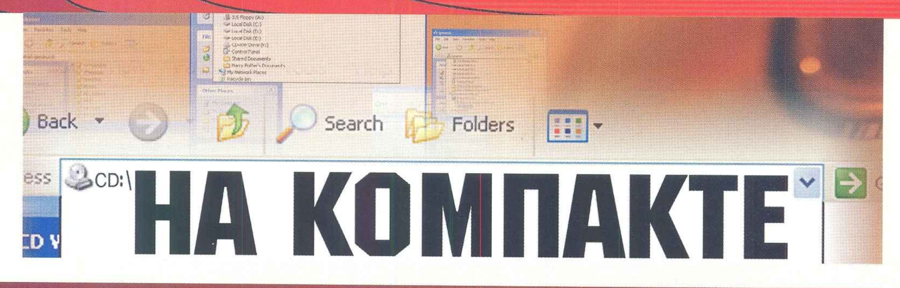
С 2001 года дела AMD пошли в гору. Вслед за Thunderbird свет увидели решения с поддержкой набора инструкций **SSE**; чипы, рассчитанные на работу в двухпроцессорных системах (**Athlon MP**). В 2002 году началось производство **Athlon XP Thoroughbred** по нормам техпроцесса **130 нм**, а через год появились первые **Athlon XP Barton** — их лихо раскупают по сей день. В прошлом году AMD начала производство 64-битных процессоров и освоила 90-нм техпроцесс. На смену Duron пришли процессоры семейства **Sempron**. Эстафету они приняли удачно — **Celeron D** отстают в львиной доле тестов.

За это время Advanced Micro Devices превратилась из маленькой компании, выпускающей «чужие» чипы на своих заводах, в настоящего «процессорного монстра», который задает направление развития всей индустрии. Если несколько лет назад рядовые пользователи слышали только одно имя — Intel, то сегодня каждый, кто мало-мальски интересуется информационными технологиями, знает **двух** гигантов. При покупке компьютера большинство задумывается над тем, какому процессору отдать предпочтение. И это хорошо. Ведь конкуренция — двигатель прогресса.

❖ ❖ ❖

Планы AMD и Intel на ближайшие два года практически идентичны. Кто быстрее и лучше освоит выпуск чипов с двумя ядрами на кристалле? Оправдает ли себя переход на 65-нм техпроцесс? Что будет с частотами, и как изменится тепловыделение? Ответы на них мы получим не раньше, чем через год. Сегодня можно сказать одно: AMD вплотную подобралась к Intel, а это значит — мы будем свидетелями захватывающей борьбы двух процессорных монстров. **ЛКИ**





НА КОМПАКТЕ

Перед вами — первый номер «Лучших компьютерных игр», часть тиража которого комплектуется DVD-диском. В этом обзоре упомянуты ключевые материалы, вошедшие на этот диск. Конечно, это не полный список; сейчас, когда сдается в печать эта статья, формирование диска еще не завершено. Что-то, в принципе, может и не войти в окончательный вариант диска, но это маловероятно.

Для тех, кто не располагает DVD-приводом, часть тиража выходит по-прежнему с CD. Разумеется, на него войдут далеко не все материалы. Преимущество — за руководствами и другими статьями (они войдут на компакт в обязательном порядке), материалами рубрики «Своими руками», заплатками.

Те файлы, которые поставляются не только на DVD, но и на CD, снабжены в этой статье значком. Это не значит, будто на DVD их нет: туда поступает полный комплект материалов.


NBA LIVE 2005

РУКОВОДСТВА И ПРОХОЖДЕНИЯ

В этот раз все новые руководства нам удалось разместить на страницах журнала, и здесь вы увидите только статьи из старых номеров, имеющие отношение к материалам журнала. Так, на диске есть руководства по **Galactic Civilizations**, **Lineage 2**, **Vampire the Masquerade: Bloodlines**, **Sphere of Destiny**.

Кроме того, по **Sphere of Destiny** на диске есть дополнительный, ранее не публиковавшийся материал. Обратите внимание...

ВИДЕОТУРЫ

NBA LIVE 2005

«NBA Live 2005» поражает, прежде всего, своей графикой и движениями игроков, поэтому было бы непростительно не снабдить руководство видеотуром. Фантастические броски, полеты баскетболистов, невероятные попадания, позорные промахи и другие будни НБА в репортаже со спортивных площадок. Самые захватывающие моменты игры воссоздадут атмосферу заокеанского спорта и помогут начинающему спортсмену.

WORLD OF WARCRAFT

Прежде всего, на диске к журналу вы найдете новые видеотуры, посвященные приключениям совершеннолетнего гнома в мире Азерота. В них вы найдете практически все, что описано в статье в разделе «Виртуальные миры». На момент сдачи номера Тимур Хорев не раскрыл нам тайны содержания роликов, поэтому запускайте оболочку диска и смотрите.

С переездом на DVD-диск отпала необходимость сжимать ролики «по-военному». Поэтому мы снова решили выложить на диск видеоролики из прошлого номера журнала — **«Волшебная булава паладина»** и **«Мгновенья Азерота»**. На этот раз в новой DVD-версии они стали намного качественнее, и теперь воспринимать их не мешает ни «бахрома» сжатия, ни «каша» в динамичных сценах.

BOOM

Хитрый гном-колдун (или колдунья?), устроивший массовое побоище на аукционе Кузни (сервер **Cenarion**), не смог удержаться от того, чтобы заснять свой игрушечный «теракт» на видео. Вскоре он выложил в интернет короткий документальный клип, и теперь вы воочию можете увидеть описанный в «Виртуальных мирах» момент взрыва проклятья на аукционе.

DISCORDIA ONYXIA KILL

Драконесса **Ониксия (Onyxia)** — одна из самых (если не самая) крутых созданий Азерота. Впрочем, это не мешает гильдиям собираться в рейды и убивать ее. Но только участники ордынской гильдии **Discordia** с сервера **Archimonde** первыми догадались сделать документальный фильм, чтобы подразнить «Гринпис».

Согласно легенде, они шли по подземелью к цели в течение трех долгих дней. В первый день драконессу вообще нельзя было атаковать. Во второй день ее убила гильдия FoH, и только на третий застрекотали кинокамеры операторов-документалистов. В бою гильдия потратила все свои эликсиры, но драконесса пала. Смотрите видео и удивляйтесь.

ROME: TOTAL WAR

Смотрите развлекательный видеоролик «Во славу бога-крокодила», иллюстрирующий новые «римские» советы Тимура Хорева. В бесплодной египетской пустыне коренные жители под бодрую восточную музыку дают прикурить своим извечным соперникам — Селевкидам.


ROME: TOTAL WAR

ДЕМО-ВЕРСИИ

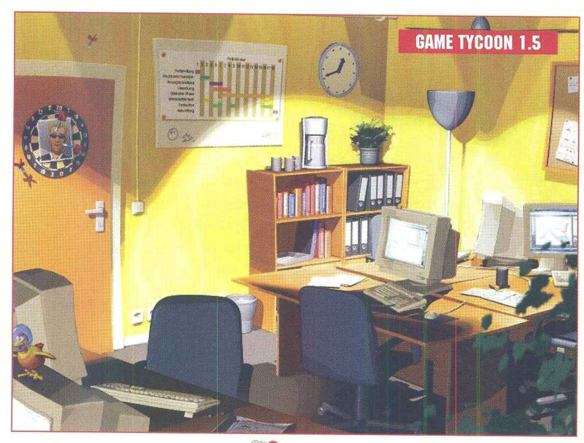
SPLINTER CELL: CHAOS THEORY

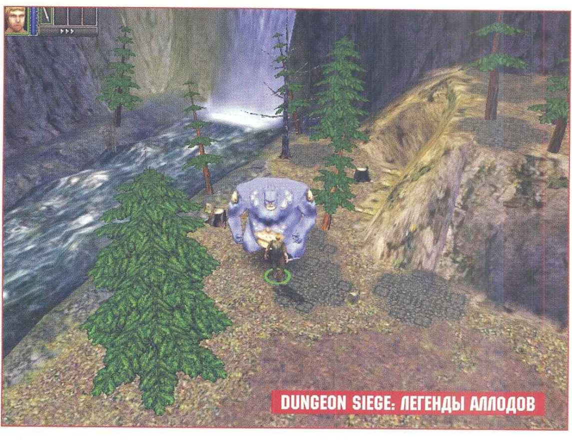
Серию **Splinter Cell** никому представлять не надо. Наряду с Thief она претендует на звание самого популярного stealth-action в мире. Новая игра серии избавилась от славного имени Тома Клэнси. А что приобрела? Увидите!


DISCORDIA ONYXIA KILL



SPLINTER CELL: CHAOS THEORY


GAME TYCOON 1.5


DUNGEON SIEGE: ЛЕГЕНДЫ АЛЛОДОВ

GAME TYCOON 1.5

Игры-менеджеры («магнаты») растут как грибы, и только естественно, что среди их разработчиков нашелся желающий оформить в таком виде процесс разработки игры.

Демо-версия ограничена по времени игры.

EMPIRE EARTH II

Новая RTS от Mad Doc Software поражает прежде всего масштабом: более 500 видов войск, 15 эпох (включая те, которые человечеством еще не пройдены) — это серьезная заявка на победу. Игра, как предполагают многие, серьезно потеснит на престоле Rise of Nations.

Демо-версия позволяет поиграть 3 из 15 игровых эпох в режиме Skirmish за американцев, немцев или корейцев. Есть также режимы Conquest и Territory Control.

ЗАПЛАТКИ

АЛЬФА: АНТИТЕРРОР, ДВА ПАТЧА

Здесь сразу две заплатки. Одна позволяет игре нормально работать с видеокартами без аппаратной поддержки пиксельных шейдеров, чего в оригинале она не умела. Другая исправляет часть из длинного списка ошибок игры, переделывает алгоритм работы камеры, улучшает стабильность, усиливает огневую мощь пистолетов и делает еще много изменений.

Установки других патчей не требует. Для русской версии игры.

КАРИБСКИЙ КРИЗИС, ПАТЧ 1.01

Исправлен ряд ошибок: убрано замедление в оперативном режиме игры и повторы реплик, подправлен ряд миссий, изменено несколько моделей и звуков, улучшен баланс.

Установки других патчей не требует. Для русской версии игры.

КОСМИЧЕСКИЕ РЕЙНДЖЕРЫ 2, ПАТЧ 1.3

Основные исправления: не обнуляется счетчик выполненных заданий, допускается пребывание в системе более 300 кораблей сразу, болезнь «Святой фанатизм» не нарушает стабильность системы, меньше изнашивается двигатель при использовании форсажа, меньше портится оборудование на сложных уровнях, победа на карте Террона происходит сразу после уничтожения босса, ремонтное оборудование работает вблизи, исправлена ошибка с выделением групп роботов.

Установки других патчей не требует (включает в себя патчи 1.1 и 1.2). Для русской версии игры.

COMMAND & CONQUER GENERALS: ZERO HOUR, ПАТЧ 1.03

Помимо исправлений ошибок и баланса, патч включает в себя несколько новых отличных карт.

Ставится на версию 1.02. Для английской версии игры.

FORGOTTEN REALMS: DEMON STONE, ПАТЧ 1.1

Исправляет ошибку в стартовом ролике, неправильно функционирующие игровые механизмы и сбои в загрузке сохраненных игр.

Установки других патчей не требует. Для английской версии.

MYST IV: REVELATION, ПАТЧ 1.03

Устраняет утечки памяти и ошибки, приводившие к падению игры.

Установки других патчей не требует. Для английской версии.

ROME: TOTAL WAR, ПАТЧ 1.2

Огромный патч со множеством исправлений и улучшений. Для игры по сети он абсолютно необходим, да и без нее — желателен.

Для игры версии 1.1.

SAVAGE: БИТВА ЗА НОВУЮ ЗЕМЛЮ, ПАТЧ 2.00E

Обновляет игру до актуальной версии 2.00е.

Установки других патчей не требует. Для русской версии игры.

VAMPIRE: THE MASQUERADE — BLOODLINES, ПАТЧ 1.2

Официальный патч, исправляющий множество ошибок предыдущих версий. Среди самых главных стоит отметить вылет игры, не позволяющий сесть в лодку в подземелье общества Леопольда. Кроме того, устранено большинство утечек памяти, приводивших ко все более медленной работе программы с ходом времени.

Установки других патчей не требует. Для английской версии игры.

ВСЕ ДЛЯ ЛУЧШИХ ИГР

DUNGEON SIEGE: ЛЕГЕНДЫ АЛЛОДОВ

Всем поклонникам отечественного игростроения вообще и «Нивала» в частности посвящается! Огромная конверсия Dungeon Siege под популярный мир «Аллодов» рассказывает не о событиях ниваловских игр, а о том, что происходило в этом мире после окончания «Повелителя душ». Множество монстров, видов оружия, огромные города — в общем, перед нами полномасштабная ролевая игра, на которую стоит взглянуть даже тем, кто в жизни не слыхал слова «Аллоды».

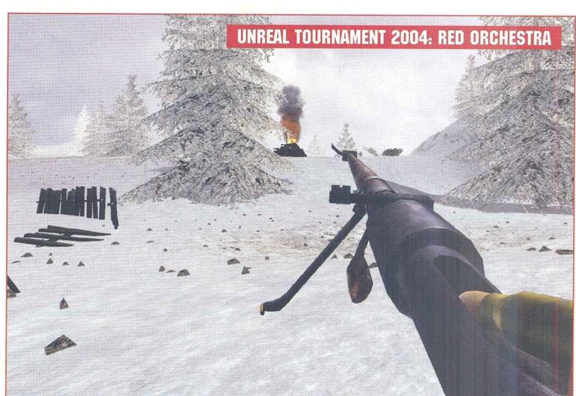
Разработана игра командой **N_Game Studios** (www.legendsofallods.bip.ru).

UNREAL TOURNAMENT 2004: RED ORCHESTRA

Red Orchestra — огромная (618 мегабайт) и масштабнейшая тотальная конверсия игры, превращающая Unreal Tournament 2004 в полноценную игру, посвященную Великой Отечественной Войне (**Eastern Front**). Фактически от оригинала в игре остается разве что только движок **Unreal Warfare Engine** и сам принцип многопользовательской игры.

Авторами проделана огромная работа. «Красный оркестр» потрясающе реалистичен и полностью оправдывает ожидания. Сторонникам «кроличьих прыжков» и бесконечного бега не понравится то, что солдаты устают при беге, не могут таскать на себе арсенал и вынуждены обходиться без «прицельного крестика». Зато ценители реализма в духе **Operation Flashpoint** по достоинству оценят работу создателей мода.

Тут нет ни настырных английских коммандо, ни Роммеля, ни американских «райанов». Восточный фронт — значит, стороны две: Советский Союз и Германия. Игрок выбирает один из девяти «классов» с фиксированным набором оружия и параметров. Например, немецкому «Schutze» соответствует загадочный «Strelok», а танками управляет «Panzerbesatzung» и, соответственно, «Ekipazh tanka». Авторы вставили в модификацию практически все самые распространенные


UNREAL TOURNAMENT 2004: RED ORCHESTRA

виды оружия — семнадцать стволов и две гранаты. Из техники представлены не только танки (по три с каждой стороны), но и транспортные грузовики. Командиры с биноклями могут по радио или по полевому телефону вызвать огонь артиллерии.

Авторы обещают с появлением свободного времени попробовать соорудить и однопользовательский режим. Ждем.

ROME: TOTAL WAR

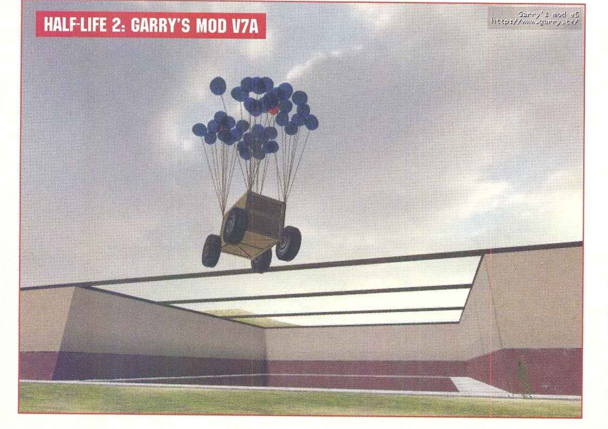
HISTORIC BATTLES

Rome: Total War дает игрокам возможность проверить свои силы в воссозданных в масштабе 1:10 исторических битвах. Конечно, приятно дать прикурить Карфагену у Тразименского озера или утопить римлян в Требии. Но рано или поздно задания кончаются, и тогда наступает время модификаций. Мод **Historic Battles** создавался со всей возможной тщательностью и не уступает по исторической достоверности официальным сражениям. Воссоздано расположение армий, численность, состав, местность, сравнительная сила отрядов, слабые и сильные стороны.

Более двадцати битв с осадами, засадами и массовыми побоищами. А какие имена: Гавгамеллы, Канны, Марафон! Сможете ли вы успешно заменить на поле боя Спартака, Ганнибала, Дария или самого Александра Македонского?

HALF-LIFE 2: GARRY'S MOD V7A

Вы поиграли в Half-Life 2 и по достоинству оценили физическую модель в игре. Вам захотелось немного поиграться с игровой физикой, и тут вам на помощь придет небольшой и очень оригинальный мод «от Гарри». Меняем позы и выражения лиц NPC, стреляем резаками и сканерами в белый свет, связываем предметы вместе, выставляем виртуальную камеру и смотрим, что она «снимает», создаем магниты, выставляем бомбы с часовым механизмом... Количество трюков, которые можно проделывать с игрой при помощи этого шутливого мода, просто неисчислимо!



HALF-LIFE 2: GARRY'S MOD V7A


THE ELDER SCROLLS 3: MORROWIND DRAGON'S BREECH

THE ELDER SCROLLS 3: MORROWIND

DRAGON'S BREECH

Для тех, кто еще не забыл очарование гор и пепельных пустошей острова Morrowind. Тотальная конверсия, вносящая в игру новую сюжетную линию и множество тварей — от бабочек до единорогов.

Авторы очень вольно обошлись с игровыми правилами, поменяв действие заклинаний, болезней и эликсиров. Убраны «читерские» учителя. Переделаны города, система квестов, ролевая система. Добавлены профессии, питомцы и магические приживалы.

Поскольку игра меняется чуть ли до неузнаваемости, то начать играть в Dragon's Bleech можно только со стартом нового персонажа.

BALMORA EXPANSION PACK

Если взять более сорока известных модификаций, которые хоть как-то касаются Балморы и окрестностей (как вы помните, это первый город, в который вы попадаете по сюжету), и собрать их воедино, получится **Balmora Expansion Pack**. В него входят новые материалы, модели, диалоги, квесты, подземелья, одежда, доспех, магазины, дома NPC и новый сюжет.

ATMOSPHERIC SOUND EFFECTS

Один из самых популярных модов для Morrowind за последнее время. Atmospheric Sound Effects с тремя дополнительными архивами добавляет в игру несколько сотен звуковых эффектов и десятки тысяч «ключевых точек» для них. Звуки зависят от времени суток, погоды и местности. Например, ночью в болотах слышны кузнечики — но только если нет дождя. Лягушки квакают только в спокойную погоду. В тундре воют совы трех видов. Свои звуки раздаются в тавернах и в святилищах Даэдр.

Модификация обязательна к установке для всех, кто хочет добавить игре реализма.

DULSYA ISLE


DULSYA ISLE

Казалось бы, это лишь небольшой островок с имперским фортом. Подумаешь — красивые пейзажи, подземелья и два города. Все это уже было в других модификациях.

Но только на первый взгляд мод выглядит непримечательным. На самом деле он может поспорить по наполненности с официальным дополнением. На тихом и сонном с виду острове разгорелся конфликт. Дом Хлаалу хочет построить на острове самый крупный и помпезный город на всем Ввандерфелле. Получится у них это, или нет? Как в результате будет выглядеть город? Это зависит от вас и от того, как вы пройдете две сюжетные линии с полусотней квестов и какие отношения построите с сотней новых NPC.

GALACTIC CIVILIZATIONS: STAR WARS MOD



Любительская, но, тем не менее, очень качественная модификация к Galactic Cilizations. Автор — Mazin Assanie. Заменяет игровой арт, музыку и видеоролики, так что создается полное впечатление того, что сражаетесь вы не с Дренгинами и Альтарией, а с участниками войны в Далекой Галактике. Инструкции по установке — внутри архива.

NEVERWINTER NIGHTS

TOMB OF HORRORS



Ну кто же не знает старика Крупского? Модуль Tomb of Horrors был в свое время известен не менее, чем Temple of Elemental Evil. Правда, слава у него была специфическая. Видите первое слово — Tomb? Оно там не случайно: в этом модуле полегло 95%, если не более, групп персонажей, пытавшихся его пройти. В одиночку его лучше не ходите — возьмитесь с приятелем, шансов намного больше (а еще лучше — с двумя). Правда, здесь разрешают идти уровнями выше 20, что несколько повышает шансы!

И дружеский совет: кем бы вы ни играли, умения Search, Spot, Disable Trap хотя бы у одного из героев вам понадобятся по полной программе. Кто не ходил Tomb of Horrors — тот еще не знает, что такое ловушки!

Необходимы Shadows of Undrentide и Hordes of Underdark.

EYE OF BEHOLDER MK 2

Ну, а это ремейк уже не настольного, а компьютерного хита начала 90-х. Обращайтесь с дедушкой уважительно, именно Eye of Beholder в свое время ознаменовал будущий расцвет игр по Dungeons & Dragons для компьютера — пошаговые ролевки от SSI не снискали такой популярности. Как и раньше, нам предстоит обследовать масштабное, полное монстров, ловушек и потайных проходов подземелье под Waterdeep.

Необходимы Shadows of Undrentide и Hordes of Underdark.

ISLAND ADVENTURES: THE HORN OF CRAVEN 1.24



Ну, а для тех, кого не прельщают бесконечные лабиринты, полные ловушек, отлично подойдет вот это разнообразное и яркое приключение. Тут вам и леса, и города... ну, и подземелья тоже.

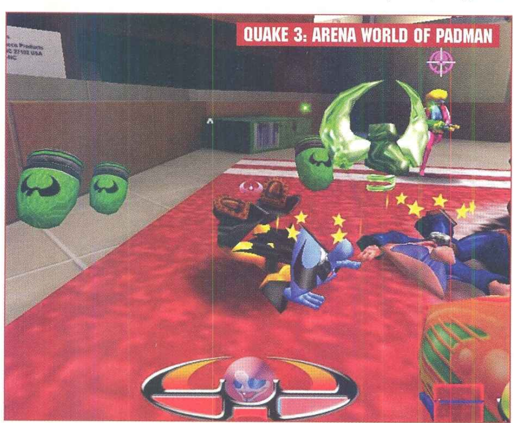
Дело происходит в Forgotten Realms вскоре после гибели бога Баала; его потомство в ярости осаждает города и уничтожает мирное население. Вы начинаете всего лишь с первого уровня, но тем не менее вам вполне под силу остановить нашествие.

Можно взять себе в помощь наемников; как в Baldur's Gate II, они обладают собственными характерами, и можно даже попробовать закрутить любовь с кем-то из них.

Необходимы Shadows of Undrentide и Hordes of Underdark.

QUAKE 3: ARENA

WORLD OF PADMAN



QUAKE 3: ARENA WORLD OF PADMAN

Мало существует в мире модификаций для **Quake 3: Arena**, подобных **World of PADMAN**. Лилипутские карты и игроки размером с мышь — но ничего похожего на примитивизм **de_rat** из Counter-Strike. Новое оружие — но не ракетницы и не плазмоганы, а водяные пистолетики. И главное — никакой крови. Одна водица.

Но главное — четко выдержанный стиль сумасшедшего мультяшного мира, в котором оглушенные игроки обзаводятся стильными звездочками над головой, а от выстрелов остаются цветные кляксы. Игроки попадают в яркий мир без крови и кровавых ошметков. В пропаганде насилия World of PADMAN не заподозрят даже бдительные американские матери.

Игровой процесс командного режима тоже весьма оригинален. Одна команда получает пистолет для красок, а другая — боеприпасы к нему. Цель — собрать воедино пистолетик и краски, добраться через телепортатор до особой комнаты и «набрызгать» на стене символ.

Авторы мода признаются, что подумывают о создании собственной игры. И, глядя на скриншоты, я бы им поверил.

WARCRAFT III: REIGN OF CHAOS

RACE WAR MOD

Люди, орки, нежить, ночные эльфы... Это уже не модно. Почему бы не сыграть за мурлоков или хвостатых змелюдей? И тут появляется **Race War Mod** и спрашивает: «Не желаете ли дюжину арабельных рас?»

Автор модификации рассортировал всех существ в игре и сформировал ровно двенадцать рас со своим набором отрядов, героев, зданий, сильными и слабыми сторонами. В вашем распоряжении: гномы, люди, маги, эльфы, лесовики-пандарены(!), кентавры, орки, тролли, наги, змеелюди, мертвяки, скелеты и демоны. Каждая раса обладает своей легендой и предысторией.



WARCRAFT III: REIGN OF CHAOS RACE WAR MOD

THE TALES OF RAVIGANION

«Истории Равиганьона» — еще одна замечательная модификация, посвященная расам. Но авторы решили пойти другим путем и просто сменили старых знакомых на новые расы, навеянные сериями **Warhammer** и **Heroes of Might and Magic**. Теперь вместо людей — лесные эльфы, орки заменены троллями, мертвяки уступили место Хаосу, а болотники пришли на место ночных эльфов. Поменялись модели, «шкурки», искусственный интеллект. Авторы добавили в мод поддержку **Battle.net**, так что теперь его обладатели могут сражаться друг с другом.

Кроме этого, ностальгируя по **Warcraft II: Tides of Darkness**, разработчики ввели в игру корабли и доки для каждой расы.

ПИРАТЫ КАРИБСКОГО МОРЯ: КОРСАРЫ A&M

Поскольку на страницах журнала мы снова вернулись к этой популярнейшей модификации, выкладываем ее на наш DVD-диск. Инструкции по установке — на диске.

CIVILIZATION III: PLAY THE WORLD

Rise and Rule не переделывает «Цивилизацию» под фантастический или фэнтези-мир, как многие из модификаций, которые мы публиковали ранее. И тем не менее это — *самая популярная на сегодня* модификация игры, а это чего-то да стоит. Это просто глобальное увеличение возможностей: 200 технологий, 13 (!) государственных строев, 67 больших и 36 малых чудес, 14 (!!) типов городских специалистов), 340 родов войск — комментарии, полагаю, излишни.

Rise & Rule — модификация с богатой историей, она происходит от более раннего дополнения Double Your Pleasure, впитала оттуда все самое лучшее и подверглась тщательной балансировке. Прошу любить и жаловать.

❖ ❖ ❖

Как уже говорилось, это далеко не все. Здесь не описаны многие карты, уровни, полезные программы, обои и т.п. Полное содержание диска находится на нем самом. Осталось только вставить его в компьютер...

ЛКИ

ПОЧТА

Здравствуйте, дорогие читатели! Март, конечно, начало весны — как учит нас календарь — но только в апреле, выставляя себя на солнышко для спешного избавления от накопленного за зиму рахита, вдруг понимаешь — да, мы ее пережили! Теперь совершенно точно все будет хорошо! Это, что характерно, правда. А у нас, как видите, продолжается весенняя уборка и реорганизация. Места все больше — идеи по его использованию все интереснее. Стремительно набирает силу Клуб — вероятно, в скором времени он с одной-двумя страничками тоже присоединится к почтовому разделу: общаться так общаться. Пока он активно обустраивается на сайте — а мы займемся тем, что пришло нам в этом месяце.



ПИСЬМО ПЕРВОЕ

Крик души, или
ПИРАТЫ FOREVER!!!

Здравствуйте, господа, на данный момент во всех СМИ дружно трубят что пиратская продукция должна умереть. Давайте разберем все за и против пиратской продукции: заходите вы в городской ЦУМ, к примеру, и яростным прострелом правого глаза обнаруживаете надпись DOOM III или Enter the Matrix. Согласитесь, после слова Matrix можно отдать все, что хочешь.

Вы с открытым ртом подбегаете к маме с просьбой дать всего одну...ТЫСЯЧУ наших деревянных (а именно столько стоит отличная лицензия с локализацией, и ни копейкой меньше) она, видя ваши слезные глазенки, отдает вам последние деньги, отложенные на ДЕНЬ Ч. Вы спринтом рвете в этот отдел, покупаете эту несчастную коробку, прибегаете домой, причем быстрей трамвая раза эдак в 3, засовываете этот диск, и — вуаля! — игра ставится (слава богу, если так, а если НЕТ — диск не попер, в этом случае часы телефонограмм в техподдержку, мучения с последующими изнасилованиями вашего PC на предмет всякого рода тестов, переустановок WINDOWS и дай бог через 10 слезных месяцев вы получите назад свои деньги — в чем я сильно сомневаюсь), но беда — это полный... мусор! И ради чего такие трудности?

Есть и свои плюсы, которых, кстати, очень мало: игра через интернет и хороший перевод — маловато за такую сумму, не так ли?

А теперь разберем контрафактную (не выговоришь) продукцию. Начнем также с минусов: нет игры в интернет (к этому мы еще вернемся), плохой перевод, процентов 35, что не пойдет. НО — всегда можно поменять. На этом все минусы заканчиваются. А теперь жирные плюсы: ну не получилось у вас ее запустить, или там не поменяли — об колено и в мусорку (думаю, 100 (максимум за 1 диск) рублей — это не 1000). Теперь игра в интернете: можно найти для любой игры бесплатный сервер да хотя бы PlayGround. Локализация — да забить на нее, еще в стратегиях или квестах можно запутаться, а в стрелялках кроме Destroy и Game over ничего и не пишут. Также надо признать, что если бы не пираты, производитель бы зажрался совсем и начал бы выпускать диски не по 1000 рубликов а по 5000. Я меняю любимые игры каждый месяц, если не неделю, прикиньте, что бы было со мной, если бы не пираты: либо гасился бы в какой-нибудь Sims за 1000, либо давно уж разорился бы.

Моя коллекция дисков — около 100 штук, и лицензионных только штук 5, и то сначала я купил пирата, а потом только лицензию. А толку-то от этой лицензии, даже не патчится (это про Warhammer Dawn of War). Выбирать вам, я просто разъясняю ситуацию.

Алексей Негриев

Очень трогательное письмо! Автор искренне уверен в том, что игровые журналисты — это такие специальные люди, которые в жизни не купили ни одного CD-диска, не ходят по улицам, никогда не спускаются в метро, а может, и вовсе не существуют. И так истово автор в это верит, что хочется сразу согласиться — просто чтоб не огорчать хорошего человека. Но увы. И потому полное искреннего пыла письмо рождает один недоуменный вопрос — *где* Вы взяли перевод Doom III за 1000 рублей? Немедленно положите на место — и больше никогда так не делайте, а то бедную маму, не ровен час, инфаркт хватит от таких шуток!

Нет, я настаиваю. Требую «журналистского расследования». Но в ЦУМ не пойдем, даже и не просите. Зачем он нам сдался? А пойдем мы на ozon.ru — демократично и всем все видно — никаких голословных утверждений. Да, надеюсь, все отдают себе отчет, что это не самый дешевый источник лицензионных дисков? Хорошо. Тогда смотрим. Doom III... Вот он — 263 р. за 3 диска. Если следовать Вашей логике, 3 пиратских диска обойдутся нам в 300 р. И что вы имеете сказать в свое оправдание? На самом деле, пиратская версия стоит примерно в 70-80 р. за диск, так что в сумме выходит дешевле, но разница, как нетрудно видеть, символическая — и не стоит прилагаемых к ней проблем.

Это политика наших издателей — в результате которой мы приобретаем лицензионную локализацию не за 50$, как это делают во всем цивилизованном мире, а почти по цене нелицензированной продукции — за что нельзя не вынести им самый искренний respect. Она была принята лет восемь или девять назад, когда 95% рынка было представлено пиратской продукцией, и казалось, что ситуацию невозможно поправить даже дустом. Оказалось — можно. Ну надо же.

А что касается напрасной покупки «не тех» игр — для этого мы и публикуем превью и обзоры, выкладываем на компакт-диск демоверсии, в конце концов, ничто не мешает вам посмотреть, что говорят на форумах: глас народа, как известно — глас Божий. Информации более чем достаточно — во всяком случае, ее должно хватить для решения вечного вопроса: «To play or not to play?»

И кстати, если пираты окажутся «forever» — то качественные игры перестанут производить вовсе — вы к этому готовы? Если «да», советую для тренировки перейти на официально бесплатные боевики — редкий герой не убежит в диком ужасе. Попробуйте. Очень полезный опыт.

Что еще? Ах да, патчи. Ну, если патч заменяет exe-шник, в котором есть русский язык, то и патчить ее надо нашей версией — это логично, нет? Для этого есть сайты издателей — куда они регулярно выкладывают свежие заплатки. И мы выкладываем — на компакт-диск. «Для удобства на-ро-до-на-се-ле-ни-я».

ПИСЬМО ВТОРОЕ

Здравствуйте, дорогая Татьяна! Мне очень нравится ваш журнал, то, что вы постоянно делаете что-то новое! Решил прислать вам свой рассказ. Но не об этом. В последнее время стал замечать (по моему мнению), что игры стали несколько нереиграбельными. Тот же NFS: Underground 2. Компанию пройдешь — и надоело. И таких игр большинство. Или DOOM 3: поиграл и бросил. Спасает только мультиплеер. Ведь раньше игры затягивали, а теперь... Конечно, не все игры такие, но...

P.S. Конечно, это сугубо мое личное мнение. Хотелось бы узнать ваше.

С уважением
Дмитрий Aka The Angel

Вы правы. Нравится нам оно или нет — это эффект массовости рынка, влияющий, кстати сказать, на самые разные стороны нашей жизни. К примеру, если бы в год в наши руки попадало две новых книги — мы бы читали их совсем по-другому. Мы бы зачитывали их до дыр, и они нам не приедались. Мы бы собирались вместе, чтобы еще раз обсудить смысл прочитанного. И авторы подходили бы к написанию и подготовке книг к печати соответственно. Возможно, они были бы затянуты в дорогую кожу с золотым тиснением. А когда книг много — и глаза разбегаются — не заметишь, как уже глотаешь по книге в день, и обсуждать уже как-то не хочется, и перечитывать будешь лишь малую часть из всего списка. И не успеешь оглянуться — как полприлавка завалено чтивом отчетливо одноразового

КОНКУРС «НАЙДИ ОШИБКУ» №9
ВАШИ ОТВЕТЫ И НАШИ ПРИЗЫ

Сегодня мы подводим итоги конкурса, опубликованного в февральском номере.

Сначала ответы.

Рисунок 1

Игра — Homeworld 2.
Ошибка — аппарат в нижнем левом углу из «Звездных волков».

Рисунок 2

Игра — Wings of War.
Ошибка — машина на мосту из «В тылу врага».

Рисунок 3

Игра — «Сфера».
Ошибка — воин на мосту из Highland Warriors.

Рисунок 4

Игра — Desert Rats vs. Afrika Korps.
Ошибка — в правом верхнем углу затесался панцеркляйн из Silent Storm: Часовые.

Победителей у нас в этом месяце двое: Dalwyn и Вадим aka VADLO. В один день, с большим отрывом от остальных, они отправили нам свои ответы: один по e-male, второй - на почтовой открытке. Это оказались два самых правильных ответа из всех присланных, и мы не нашли возможным отдать предпочтение одному из них. Стало быть, встречайте двоих призеров..

Конкурс в этот раз был сложным, поэтому мы с особенным удовольствием поздравляем победителей. Подробности о призах и способах их получения можно рассмотреть в разделе «О наших призах».

применения. То же и с играми. Многие пытаются поиграть во «все, что движется» — и рынок компьютерных игр дает им такую возможность.

Это совсем не так плохо, как кажется на первый взгляд. Во-первых, наличие выбора всегда лучше, чем его отсутствие. Во-вторых, идиллическая картина из предыдущего абзаца — результат скорее информационного голода, чем высокого, условно говоря, духовного уровня. И, в-третьих, все книги никогда не станут одноразовыми. «Закон такой». В распоряжении адептов «реиграбельного продукта», будь то книга или игра, всегда будет выбор — и в комплекте с ним, естественно, проблема выбора.

Здесь уместно вспомнить про жанры. В целом, РПГ и стратегии тяготеют к многократному прохождению много больше, чем боевики и квесты, хотя бывают и «проходные» RTS'ки. Кстати, те игры, что при оценке рейтинга получили у нас Корону — за редким исключением — вполне реиграбельны.

ПИСЬМО ТРЕТЬЕ

Эхх, напечатайте хоть в почтовом разделе, а то игроков в заблуждения вводят. :)

По инету ползет слух, что G-Man — это Gordon Freeman в будущем.

Толком не играя в HL2 (ну не люблю я экшен), я полез разбираться и опровергаю эту версию.

Все элементарно: смотрим на обои и скрины. У Фримена глаза зеленые, а у G-Man'а светло-голубые. И не надо говорить, что он линзы вставил! :)

IceEye

Почему — «хоть в почтовом»? Тимур Хорев еще в февральском руководстве подробно «напечатал» убедительный отчет на эту тему — господин G-Man открывает галерею основных персонажей игры, а уже за ним идет Гордон «и все-все-все». Действительно, похожи. Посвящает нас Тимур и в «легенду» — однако, пока разработчики хранят молчание, все это только наши догадки. Сам Тимур полагает, что Джимен — не человек, однако с большим любопытством «заглянул в глаза» обоим. «Почему бы и не контактные линзы? — сообщил он наконец задумчиво. — Кто знает, что за мода там, в будущем?»

ПИСЬМО ЧЕТВЕРТОЕ

Привет, редакция Журнала ЛКИ! Вот решил поднять тему жестокости, а вот и она. Как-то на досуге перечитывал почту в вашем журнале и наткнулся на письма о жестокости! Долго смеялся! Был призыв о неубийстве людей, а только зомби, фашистов и всякой нечисти.

Послушайте, дорогие, давайте убивать зомби, но если этим зомби управляет сосед по компьютеру. Да весь мир стремится к этому. Убить не железку, а человека, показать какой ты сильный и лучше своего оппонента.

Еще скажите, что это не так. Когда ты переходишь от уровня к уровню и накачиваешься так, что убиваешь компа как червя, тебе хочется помериться силой с человеком и убить его. Какой масштаб это приняло — всякие мировые чемпионаты.

Вы зайдите в любой компьютерный клуб и почуствуйте ауру убийства. А то — бить надо ботов и то только нечисть.

Берик aka Chiefbake.

Главное — не путать стремление выиграть у живого противника и желание придать этому видимость убийства. Не из высоких моральных соображений, а для собственного психического здоровья. «Это гвоздь не от той стены» — не аура убийства там висит, а, если угодно, аура предвкушения встречи с сильным противником. Потому что, как бы разработчики ни нахваливали нам очередной суперсовременный AI, все мы знаем, что живого соперника нам ничто не заменит. Особенно, как Вы справедливо говорите, на высоких уровнях, когда компьютер порой уже не может оказать нам достойного сопротивления. Живой противник готов оказать нам достойное сопротивление в любой момент, и — вот оно, светлое и чистое эволюционное счастье! — в трудной борьбе еще раз доказать себе, что ты умнее, сильнее и хитрее себе подобного.

Весь спорт от века стоит на том, как от желания обставить реального соперника адреналин в крови кипит крутым кипятком, — и ничего, обходятся без тяги к убийству. А вот желание посмотреть, как оппонент корчится перед смертью — это уже, товарищи, клиника немножко. Давайте, пожалуйста, не будем считать это нормой.

ПИСЬМО ПЯТОЕ

Здравствуйте, Таня Оболенская!

Пишу Вам уже второе письмо. На этот раз о привыкании к компьютерным играм (К.И.). Прочитал об этом сразу в нескольких компьютерных журналах. Кропают, что переигравшие в К.И. игроки становятся опасными (воруют деньги у родителей, сбегают в компьютерные клубы, расстреливают одноклассников и т.д., и т.п.). Заказные психологи это наукообразно подтверждают, оставляя ощущение, что знакомы с компьютерами по советскому киножурналу «Хочу все знать».

Думаю, статьи эти заказаны наркомафией. Перед молодыми (и всеми — в целом) людьми сейчас два пути. Один — это компьютеры. Путь света и знаний жизни:

1. Определение своих навыков и наклонностей, а значит — ранняя профориентация.

2. Обучение играючи (в Sim City играют даже американские президенты)

3. Выработка терпения и трудолюбия (кто еще занимается по 20 часов в сутки?) и т.д., и т.п.

Этот список бесконечен, это путь к свету и знаниям, короче, к жизни.

С развитием интернета к нам придут Олимпийские компьютерные игры (участвовать в которых можно сидя у себя дома и имея доступ к Интернету). На основе О.К.И. у человечества возникнет уникальный шанс создать международное правительство.

Посему, геймеры, на упреки мамы и папы, вопросите, глядя в глаза: «Мама и папа, вы хотите, чтобы я стал наркоманом? И за долгами пришли наркодилеры?»

А вы, мамы и папы, просто подумайте в свободное от ерунды время, куда вы открываете врата, и куда закрываете? Ведь это наши-ваши дети! Решайте сами! Ваше будущее будет таким, каким мы-вы решите.

А про вторую тропинку — наркоманку — писать не буду (умный сам догадается, а дураку и так повезет).

До свидания!
Михаил.

P.S. А представь, что на этих американских пацанов-геймеров наехали пацаны-одноклассники-наркодилеры. И геймеры не захотели под них лечь. Находясь в цейтноте, они и приняли такие решения — поубивали. Директору школы такой известности (что в школе наркотики) не надо — упадут доходы. Полиции не надо — не борются с наркомафией. Ну и уговорили родителей, что виноваты переигравшие геймеры.

А наркотики пришли и в наш дом — Россию. И куда компьютерщикам-пацанам (и геймеркам) обращаться? Если с этим не может справиться государство, то геймеры (и геймерши) решают, как умеют. Вот ты, Таня, со своими товарищами и посоветуйся, и напишите, как эти вопросы детям решать правильно (при дешевизне наркотиков и спиртного и дорогих компьютерах).

С уважением!

Есть такое чудесное слово — опус. При первом взгляде на это письмо сразу понимаешь — это он! Особенно когда держишь его в руках — письмо написано перьевой ручкой, местами совершенно размытой, на нежно-фиолетовой перфоленте с маркировкой ГОСТ-82 и пришло из города Березники. Родины одного из самых талантливых наших авторов, между прочим.

Вообще, здравый смысл в этом есть, и лично мне компьютерные игры очень дороги, но прошу вас — пены, пены немножко поменьше! Не надо канонизировать игры и приписывать чуждую им высокую вселенскую роль — история человечества неумолимо свидетельствует, что такие инициативы всегда плохо заканчиваются. Игры хороши тем, какие они есть.

Вокруг компьютерных игр вообще накручено очень много софистики, и если регулярно не ревизовать тот винчестер, что в черепной коробке, можно додуматься вообще незнамо до чего. К примеру, та же антиигровая истерия, на которой делают себе политический и финансовый капитал те, кто с детства не брезглив. Или очень распространенная логическая связка, построенная на том, что наркотики приносят новые ощущения с последующим привыканием и деградацией — а, стало быть, *все*, что несет новые ощущения, ведет к деградации. Для здравого взгляда подтасовка очевидна, но как легко поверить!

О дорогих компьютерах. В большинстве домов компьютер все-таки есть — так как обычно он нужен еще для чего-нибудь, помимо игр. Но если нет — кто сказал, что играть можно только в Doom III или «Героев 4»? Это удивительно, но в Doom I и «Героев 1-2» играть тоже можно — многие из нас пробовали. И не делайте, пожалуйста, такую рожу — «вам шашечки или ехать?» Компьютеры прекрасны тем, что их можно по мере возможности от души апгрейдить. Зато первый Pentium сейчас стоит гроши — с чего-то надо начинать? А то так просидишь всю жизнь на обочине с транспарантом: «Не принесли, не дали, не обеспечили». У нас тут недавно в редакции всплыл вопрос — «какие 10 игр вы взяли бы с собой на необитаемый остров?» Среди ответов — почти у всех — оказалось меньше половины игр, вышедших за последние пять лет. Видимо, все-таки, «старая любовь не ржавеет».

ПИСЬМО ШЕСТОЕ

Здрасьте, уважаемая редакция ЛКИ и в частности Татьяна Оболенская!

Хотелось бы высказаться насчет появления ненужных, на мой взгляд, рубрик. Сначала железо, теперь вынесли на голосование рубрику о создании сайтов. Оставьте это уделом «Игромании»! Аргумент «не читаю другие журналы» вообще не канает — хочешь о последнем железе или о принципах сайтов, будь добр, раскошелься хотя бы на ту же «Игроманию». Не





ЗНАЕТЕ ЛИ ВЫ, ЧТО...

Вашему вниманию традиционно предлагаются новые читательские мини-заметки с советами по лучшим играм. Все авторы опубликованных в журнале советов могут получить поощрительные призы от компании «1С» (см. «О наших призах»). Размер заметки не должен превышать 1 тыс. знаков. Отдельная благодарность — авторам, которые оформляют свое сообщение в виде заметки, то есть так, как оно будет выглядеть в печати — это сильно облегчает обработку сообщений. Хорошо бы еще в конце статьи приписывать имена и координаты.

Автором самой ценной заметки в этом месяце признан Константин ака Йомер с советом по Star Wars: Battlefront. Мы с удовольствием его поздравляем и премируем отличной локализацией **«Rome: Total War»**, которую вот буквально сейчас выпускает в жизнь компания **«1С»**.

STAR WARS: BATTLEFRONT
КОНСТАНТИН АКА ЙОМЕР

Хотелось бы подтвердить факт смертности джедаев в SW: Battlefront. До того, как прочитал заметку в январском номере, я думал, что это глюк. У меня получилось застрелить Вейдера со спины, когда тот отражал выстрелы, идущие на него спереди. А на карте «Облачный город» (Беспин 1) джедая можно скинуть с платформ (и, соответственно, он тоже погибнет). Для этого надо выстрелить ракетой рядом с ним (или кинуть гранату), чтобы его отбросило взрывной волной с платформы. Этого же можно добиться, и стреляя из техники или турелей (но надо стрелять именно рядом, чтобы джедай не отбил выстрел).

КОСМИЧЕСКИЕ РЕЙНДЖЕРЫ 2
АЛЕКСЕЙ НИКОЛАЕВ АКА LARGE DROU

Знаете ли вы, что фильм, который нужно отвести малокам от людей (где про клисан и подавляющую бомбу Махп 1), можно посмотреть? Наведите курсор на фильм, слева высветится окошко «просмотреть», нажимайте — и наслаждайтесь картиной!

ПИРАТЫ КАРИБСКОГО МОРЯ: КОРСАРЫ A&M
РОГАЧЕВ МИХАИЛ

Для тех, кто хочет получить положительную репутацию, не рискуя:

Если в джунглях вы встретите девушку, убегающую от бандитов, обнажайте оружие, пока она не начнет диалог. И можете не спеша рубить бандитов, которые даже не шевельнутся. Последнего не добивайте. Уберите оружие. Девушка попросит помощи, вы легко справитесь с обескровленным бандитом, получив очки репутации.

КОСМИЧЕСКИЕ РЕЙНДЖЕРЫ 2
АЛЕКСАНДР СТАЙКИН

В «Космических рейнджерах 2» есть великолепный баг, позволяющий прицепить два артефакта на корпус, на котором не предусмотрены слоты для них. Для этого вам потребуется сменный корпус хотя бы с одним артефактным слотом, в который необходимо вложить «артефактор». Почему-то «артефактор», в отличие от других артефактов, не будет выпадать в трюм при перемене корпуса, оставляя при этом открытыми еще два слота, в которые можно вставить все, что вам нужно.

SACRED (КНЯЗЬ ТЬМЫ)
АНТОН ТИЩЕНКО «ХОББИТ»

Факт 1.

Если Вы хотите закрепить мини-карту, чтобы не нажимать клавишу TAB, нужно нажать на вызов мини-карты (TAB) и, держа эту клавишу, нажать ESC (выход в меню), а потом убрать меню, тогда карта будет оставаться на экране.

Факт 2.

В Sacred есть реклама фирмы-создателя (Askaron), обнаружить ее можно в городе Брэйвок (Braverok), когда вас по сюжету (глава 3) в замке Брэйвок просят идти к таверне и встретиться с доверенным лицом. Перед входом в таверну взгляните на вывеску.

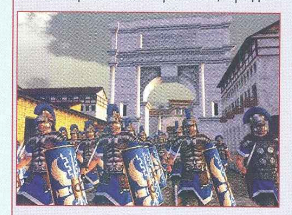
PRINCE OF PERSIA: WARRIOR WITHIN
ИГОРЬ ФЕДОТОВ

- В зале, где нужно поворачивать рычаг внизу слева (если смотреть на проход с фонтаном) находится проход к апгрейду, а правее стена, которую можно разбить, и вы получите хоккейную клюшку.
- В механической башне перед водяной мельницей на стене с канатом сидит собачка, а за этой стеной яма с водой. В настоящем, спрыгнув в яму, разбейте стену напротив камня — и вы получите медвежонка.
- Там, где выбегаете из зала с саркофагом и прыгаете на рычаги, чтобы включить водопады. Во время пробежки по самому дальнему коридору нужно замедлить время и расколоть стойку с оружием, и вы получите перчатку.



О НАШИХ ПРИЗАХ

Призы для этого номера предоставила компания **«1С»**. Победители конкурсов получат отличную локализацию **Rome: Total War**. Это — историческая стратегия, продол-



жение культовой серии, представленной ранее играми Shogun: Total War и Medieval: Total War. Карфаген, Галлия, Рим — встаньте во главе армии великого государства и подавите соседей своей мощью. Покорите тех, кто не желает повиноваться! В вашем распоряжении — огромный простор действий, продуманный до мелочей тактический режим и полностью трехмерная графика — о чем еще мечтать?

И решительно все представленные в номере конкурсанты, как авторы опубликованных заметок, так и главные победители, получат замечательную игру **«Карибский кризис»** — а руководство и прохождение к ней для вас подготовил Dash — в этом же номере. «Карибский кризис» — это симулятор военных действий с пошаговым оперативным режимом и тактическими боями в реальном времени, выполненный в стиле альтернативной истории с использованием исторически достоверной техники 60-х годов. Вы станете свидетелем и участником альтернативной ветви истории, причиной возникновения которой явилась ядерная катастрофа, разразившаяся в результате военного решения Карибского кризиса 1962 года. Там вы еще никогда не были.



Еще раз поздравляем победителей! Призы можно получить в редакции (телефон — 231-23-65, договаривайтесь о визите и приезжайте), либо по почте — по тому адресу, что на конверте с вашим письмом, или по адресу, который вы сообщите электронной почтой на адрес *winner@lki.ru*.

мутируйте в «Манию», нам ее одной хватает :).

Когда вы будете выходить с DVD? Да, и объем не радует. Когда будет долгожданное увеличение количества страниц? Например, цена и объем «Мании» нас вполне устроит.

С любовью и уважением
Гришин Артем aka SkyNet

Поскольку оба журнала посвящены компьютерным играм — естественно, у нас есть общие темы, но развиваем мы их очень по-разному. И вообще, если полистать, к примеру, этот номер, обнаружится, что из 176 страниц 112 отданы рубрикам, которых в «Игромании» в принципе нет.

Будут ли они покупать «Игроманию» — при всем огромном уважении к последней — вопрос второй. Вопрос первый — как сделать пребывание читателей в пространстве ЛКИ максимально информативным и комфортным. Да, балластные материалы для этого нужно убирать, я согласна. Но для этого и существуют опросы — чтобы много читателей сразу могли высказать свое мнение.

А в остальном — мы, как нетрудно видеть, растем — в количестве и, смею надеяться, качестве, идеях, мегабайтах и многих других параметрах, изобретенных человечеством за долгую историю.

ПИСЬМО СЕДЬМОЕ

Дорогая редакция ЛКИ! Пишем вам по простой причине: недавно в вашем журнале (лучшем! — прим. Keeper Junior) негативно отозвались о новой игре Prince of Persia: Warrior Within. По отзыву Алексея Шунькова появилось впечатление, что последняя часть «Принца Персии» — это пустая трата денег и времени. Я с этим совершенно не согласен. Главгерой лучше проработан, больше приемов, враги умирают от того, что их разрубили мечом (зарезали кинжалом, раздробили булавой — прим. Keeper Junior), а не просто «допротыкали» кинжалом (по-моему-это самое лучшее нововведение — прим. B(T)

Сочетание этих и других факторов существенно подняло планку геймплея. Нельзя бояться нового! С таким же успехом можно было бы сказать, что Max Payne 2 хуже, чем Max Payne, Half-Life хуже, чем Half-Life, DOOM 3 хуже, чем DOOM 2. Список можно продолжать бесконечно. Ну что ж, нужно оставить немного места для моего приятеля Keeper Junior из клана TGP. Макс, твое слово.

Я не буду критиковать редакцию и лично Алексея Шунькова. Наше мнение субъективно, но с ним, я думаю, многие согласятся. Алексей писал, что Warrior Within потерял свою сказочность. Но сами подумайте, какая сказка может быть в трагичес-



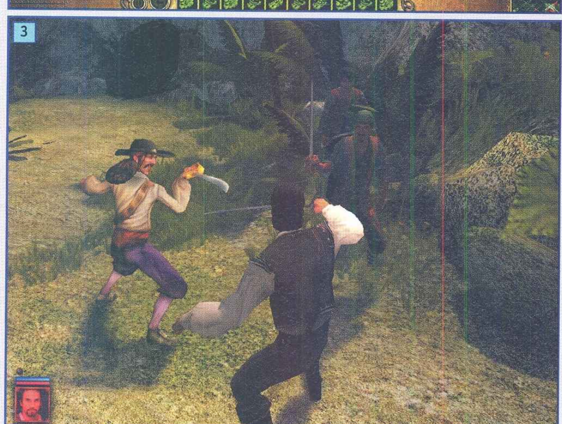
НАЙДИ ОШИБКУ

Начинаем 11-й тур конкурса — и кратко напоминаем условия. Перед вами четыре скриншота. Вам надо опознать игры, к которым они относятся, а также обнаружить ошибки на скриншотах и — по возможности — указать, откуда они взялись.

За правильное определение игры начисляется два очка, ошибки — еще два очка, происхождение «неправильной» детали оценивается в 4 очка. В случае небольшой неточности будет зачтена часть очков (например, если вы перепутаете две части одной игры). Электронные письма шлите на адрес ***post@lki.ru***, обычные — на адрес редакции с пометкой «Конкурс ЛКИ. Найди ошибку №11». Подведение итогов — в июньском номере журнала. Победители будут награждены призами от лучших игровых издателей России и получат рейтинговые очки нашего Клуба.


1


2


3


4

кой истории о человеке, потерявшем тех, кого он любил, истории о человеке, бегущем от собственной роковой судьбы?! Ну не может быть в таком повествовании всяких блесток, фонтанов разноцветных брызг и прочего детского сада! Ведь Принц вынужден идти на жестокость! Наконец-то, в игре появился Сюжет! Не такой, как в The Sands of Time, типа: «Ой, не дайте ему завладеть кинжалом!», а настоящий, проработанный, таинственный, интересный и заслуживающий десятка подобных эпитетов. Warrior Within стал популярным не потому, что «у Принца новый целевой имидж, по полу текут реки крови и там много-много женских задниц». Нет, просто Принц перестал быть избалованным юношей, а стал настоящим мужчиной. На мой взгляд, этих доводов достаточно, чтобы Prince of Persia:Warrior Within стал достойным продолжателем великой серии.

Keeper Junior

Трактовка, прямо скажем, имеющая право на существование. Мы тоже много спорили о стилистических метаниях Принца. Справедливости ради, надо сказать, что в сказках история человека, который потерял тех, кого любил — один из самых популярных мотивов. Но «песня не о нем, а о любви». Алексей Шуньков говорил о том, что «новая версия» Принца плохо стыкуется с предыдущими по смыслу и стилю.

Есть такое понятие — «дух серии». Скажем, никто не сомневается, что волки едят зайцев. Это реалистично. Однако если в новой серии «Ну, погоди!» Волк поймает, наконец, Зайца (мы же знали, зачем он его ловил), а затем сладострастно разорвет и сожрет его — с хрустом и чавканьем, — вас, вероятно, все же посетят некоторые сомнения, и скорей всего, причиной тому будут не истошные вопли вашего малолетнего племянника. Та же сцена в экранизации романа Джека Лондона или Сетон-Томпсона вряд ли вызовет у кого-то смятение.

Этот самый «дух» — один из самых важных элементов в любой «серии». Так уж мы интересно устроены, что нам очень дорога возможность новой встречи с любимым героем. Поэтому, когда сказка неожиданно совершает демарш в сторону ужастика, это вызывает у многих ощущение диссонанса. Не только у Алексея — у Псмита, к примеру, тоже. У вас вот сложилась вполне цельная картинка — пожалуй, это самый удачный вариант для поклонника игры. А у меня совсем третья ситуация — мне так нравился первый Принц, «нарисованный с любовью и некоторой даже сентиментальностью», что появление бравурного такого добра молодца во второй части стало настоящим шоком. И как ни убеждали меня всей редакцией, что это «тот самый» Принц, — не знаю, не вижу я его. Так что последнюю «мутацию» Принца я пережила легче всех — несчастный он както человечнее и ближе «к истокам», чем разухабистый. Хотя, если присмотреться, они образуют эдакий равносторонний треугольник — т.е. каждый равно не похож на двух других.

Это мое мнение — и не сомневаюсь, что в рядах читателей без труда сыщется еще дюжина непримиримых позиций.

❖ ❖ ❖

До встречи в мае, пишите, не скучайте, и, главное не забудьте, что согласно классическому английскому канону, 1 апреля оставшимся в дураках считается тот, кого разыграли до полудня. А после полудня — тот, кто разыграл. Сверим часы?

Сердечно ваша,
Татьяна Оболенская
post@lki.ru

КОМПЬЮТЕРНЫЕ АНЕКДОТЫ

Приложение запущено. Сильно запущено...

* * *

Бит — это байт минус налоги.

* * *

Бог создал мир за семь дней, и до сих пор система работает, не требуя перезагрузки, потому что у него не было необходимости поддерживать совместимость с предыдущими версиями.

* * *

Программист заходит к подруге в гости, с порога говорит:

— Ghbdtn! Ой, тьфу, кодировку опять не переключил.

Подруга, не оборачиваясь из-за компа:

— ЩЛ.

* * *

...и написал Иисус конвертер water2wine, и стал раздавать его freeware...

* * *

Отец сидит за компом, ползает по инету, в комнату входит сын.

Отец:

— Ты где болтался?!

Сын:

— В армии, батя...

* * *

И ты, root?

* * *

Можно ли сообщение «программа выполнила недопустимую операцию — обратитесь к разработчику» считать официальным вызовом в США?

* * *

Программист на собеседовании слушает требования работодателя:

— Вы должны свободно писать код в Delphi, Java, C++, в совершенстве знать Oracle, MS SQL, DB2, оперативно решать все возникающие у сотрудников фирмы проблемы с компьютерами, обслуживать сеть, телефонную станцию... Вы что-то хотели спросить?

— Да. Утюги в runtime не надо ремонтировать?

* * *

О, Гюльчатай, сними же свой скринсейвер!

* * *

Окошко, окошко, повернись к ядру задом, а ко мне дружественным интерфейсом!

* * *

Реальная смерть приходит с косой, а виртуальная — с пассатижами.

* * *

— Папа, а что такое спам?

— Ну, представь себе — посидел ты в туалете, потом потянулся к ящичку за газетой, а там все завалено скотчем, наждачной бумагой и экскаваторами.

* * *

В интернете появился корейский вирус.

Он попадает к вам в почту и съедает собаку.

* * *

— Почему врачи так плохо относятся к компьютеризации их деятельности?

— Потому что тогда то, что они пишут, можно будет понять.

* * *

При использовании трекбола надевайте коврик на палец.

* * *

У кнопки «Reset» есть один недостаток: маленькая очень, кулаком попасть сложно.

* * *

Выставка «Комтэк-2010». Американцы проводят презентацию первого в мире суперкомпьютера, который **может все**. В охающую-ахающую толпу просачивается хмурый Вася:

— И что же ты можешь, умник?

— Мальчик, я могу **все**! Хочешь суп из черепахи? Вот он! Хочешь — прямо сейчас на Канары? В момент! Хочешь миллион долларов? Нет проблем! Тут же! Это революция! Это рассвет человечества! Это конец неравенству и эксплуатации! Это торжество демократии! Это вечное блаженство во славу великой Америки! Мальчик, ну скажи, что же ты хочешь?

— ОК, железяка, заметано... Я говорю — ты делаешь.

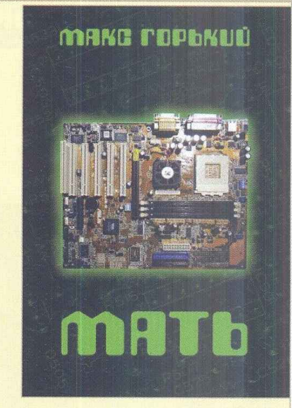
— Ну же! Не томи! Говори! Сделаю тут же!

— Железяка... Format C: без бэкапа — время пошло!

* * *

Закинул старик сеть в синее море, тянет назад, тянет...

А ему и отвечают: «Сеть недоступна!»



* * *

Жена посылает программиста в магазин:

— Дорогой, купи, пожалуйста, палку колбасы, и если будут яйца, то купи десяток.

Через полчаса программист возвращается с десятью палками колбасы.

Жена:

— Что это?! Зачем ты купил столько колбасы?

Программист:

— Ну так яйца-то были...

* * *

Вчера опять играл с компом в преферанс. Здорово играет, сволочь! Уже на третий апгрейд себе зарабатывает!

* * *

Один процессор — другому:

— До чего все-таки тупы эти людишки! Хулиганим мы, а стучат они по мониторам.

* * *

Раньше люди сваливали все необъяснимое на потусторонние силы, сейчас — на Фотошоп.



АНОНС: HEROES OF EDUCATION IV

Полностью Автономная Система.

Производство ООО «КОШКИНА МАТЬ».

Тактико-технические характеристики

Неприхотлива и проста в эксплуатации.

Мышегоняющая.

Самоочищающаяся.

При простое переходит в спящий режим (Standby).

Компактно складывается.

Два видеоввода.

Двунаправленный аудиоввод/вывод.

Первичный и вторичный порт вывода: высокоскоростной последовательный порт для текущих и стандартный параллельный порт для долговременно сохраняемых данных.

Автоматическая маршрутизация поиска входящих данных.

Для исходящих данных требуется специальный лоток.

Время перехода из спящего режима в режим максимальной загрузки < 2 наносекунд.

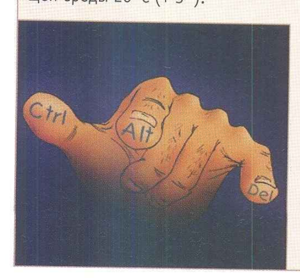
Детальное описание

Непосредственно после производства каждый экземпляр проходит шестинедельное программирование и настройку в режиме одностороннего ввода данных. Так как производитель пользуется услугами местных поставщиков, между каждым экземпляром КОШКИ возможны различия. Хотя в целях обеспечения качества часть продукции может отбраковываться, потребители обычно могут пытаться восстанавливать бракованные единицы.

Инсталляция

При приеме каждой единицы КОШКИ пользователь должен убедиться в работоспособности всех каналов ввода-вывода. Убедитесь в отсутствии скрытых ошибок (блох) в работе систем. Эти ошибки можно заметить на внешней поверхности оболочки родительской системы «КОШКИНА МАТЬ». Замеченные ошибки необходимо тщательно удалить.

КОШКА приспособлена для работы при температуре окружающей среды 20°С (+ 3°).



Для ее первичной установки используйте тихое помещение с небольшим количеством людей. Откройте транспортировочный контейнер и подождите, пока сработает программа автораспаковки. Инициализация программы самообучения catfind начинается непосредственно после выхода из контейнера через видео- и обонятельные датчики, расположенные на лицевой панели КОШКИ. В помещении должен быть предусмотрен источник H_2O (в жидкой фазе, температура комнатная, чистота 99%), емкость с сухим гранулированным поглотителем исходящих данных, местоположение которого следует немедленно ввести в базу данных, на непродолжительное время установив КОШКУ в данную емкость.



В период обкатки системы (первые один-два дня) КОШКА функционирует в режиме обучения. При переполнении буфера обучения система автоматически переключается в «спящий» режим (sleep mode). Это нормально, так как полученная информация должна быть переведена из оперативного в постоянное запоминающее устройство.

Допускается размещение КОШКИ в зоне прямых солнечных лучей, при этом полностью сохраняется работоспособность в основных положениях — стоячем, сидячем или лежачем. При соблюдении всех требований по инсталляции и к окружающей среде, юнит производит тихое гудение (так называемое «мурлыкание»), довольно приятное на слух. Это нормально и не должно вызывать беспокойства.

Полное наименование (системное имя) необходимо для каждого экземпляра КОШКИ. Присвоение имени может потребовать реинициализации, пока система не начнет правильно отзываться на его ввод. Это позволит Вам пользоваться голосовыми командами для вызова КОШКИ в онлайн. Многие пользователи обучают КОШЕК секретным паролям, позволяющим приводить систему в режим повышенной восприимчивости (например, «кис-кис», «мясо» и т.п.).

Техобслуживание

КОШКА должна ежегодно проходить ВЕТ-обслуживание (от англ. Very Expensive Technician — Очень Дорогостоящий Специалист) для контроля систем.

Не пытайтесь вскрыть КОШКУ. Внутри нет частей, подлежащих самостоятельному ремонту.

На задней стороне КОШКИ можно проверить, какого типа у Вашей модели порт для исходящих данных — «Папа» или «Мама». Разновидность с портом «Папа» может выделять нетоксичные аэрозоли. Это безопасно, но может быть устранено при обращении к ВЕТ. Модель с портом «Мама» могут беспокоить циклические проблемы со здоровьем. ВЕТ может решить их, удалив некоторые внутренние детали.

Важные замечания

КОШКА — дружественное к пользователю устройство. Однако в определенных ситуациях КОШКА может представлять опасность. Повторяющееся небрежное и грубое обращение может привести к срабатыванию систем защиты. Не пытайтесь стучать по корпусу — это не устранит неисправность. Учтите, что время срабатывания двух пар заостренных пятиштырьковых коннекторов, расположенных на передних и задних манипуляторах, не превышает трех наносекунд. Производитель не несет ответственности за вред, нанесенный пользователю при неправильной эксплуатации. Для поддержания этих коннекторов в заостренном рабочем состоянии необходимо использовать специально предназначенные поверхности, что позволит избежать порчи мебели. Ничего не вставляйте в порты ввода/вывода КОШКИ.

Бережно обращайтесь с КОШКОЙ. Не передвигайте ее за так называемый «хвост».

Если Вы правильно заботитесь о своей КОШКЕ, она исправно прослужит долгие годы.

Документированные проблемы

Нажатие клавиш Ctrl, Alt и Delete на Вашем компьютере обычно не оказывает эффекта на КОШКУ. У некоторых пользователей это вызывает серьезные трудности.

Разновидности системы

Модели: Универсальная (main frame), настольная (desktop) и наколенная (laptop). Доступны в 15-, 17- и 19-дюймовых вариантах.

Интерфейс: Сенсорный, максимально дружественный пользователю.

Продолжительность жизни: 15 лет + 72 месяца.

Масса: 3-6 кг без крепежа.

Цветовое разрешение: от чисто-белого, через монохромное, 64 оттенка серого, до 16 миллионов цветов.

Звуковая карта: 16 октав, цифровой MIDI-вывод (MI/OU).

Частота 5-500 Гц, одна октава/мин, акцент на всех резонансных точках.

Питание: 250 г протеина в день (2 микрограма в секунду).

Температура окружающего воздуха: -30° до +45°С.

ЛКИ



Указатель лучших игр в нашем журнале за последний год

Уважаемые читатели! По вашей просьбе мы продолжаем публикацию справочной таблицы по всем нашим руководствам, прохождениям и советам. На компакт-диске в разделе **«О компакте»** вы можете найти полную таблицу с января 2003 года с указанием авторов статей и тем всех «Советов мастеров», а здесь представлены материалы за последний год.

В этой таблице «РП» означает, что, раскрыв журнал, вы найдете статью в разделе «Руководства и Прохождения», «СМ» — «Советы Мастеров», «ВМ» — «Виртуальные Миры», а «CD» — что статья находится на компакт-диске.

Если вы пропустили нужный номер, его легко приобрести на нашем сайте ***www.lki.ru***.

ИГРА	ПУБЛИКАЦИИ
Afrika Korps vs. Desert Rats	05.2004 РП
Against Rome	05.2004 РП
Age of Mythology	04.2004 СМ
Age of Wonders II: Shadow Magic	09.2004 СМ
Alias: The Game	08.2004 РП
Alpha Black Zero	11.2004 РП
Arcanum	02.2005 СМ
Aura: Fate of the Ages	09.2004 РП
Baldur's Gate II: Shadows of Amn	05.2004 СМ, 07.2004 СМ, 10.2004 СМ
Battlefield Vietnam	05.2004 РП
Beyond Divinity: Оковы Судьбы	07.2004 РП
Blade & Sword	06.2004 РП
Breed	06.2004 РП
Call of Duty: United Offensive	12.2004 РП
Castle Strike	05.2004 РП
Catwoman	10.2004 РП
Chaos League	10.2004 РП, 12.2004 СМ, 01.2005 СМ
Chicago 1930	05.2004 РП
Chris Sawyer's Locomotion	11.2004 РП
Civilization III	12.2004 СМ
Civilization III: Warhammer Fantasy Mod	07.2004 РП
Codename Panzers	12.2004 РП
Command & Conquer Generals	11.2004 СМ, 12.2004 СМ
Counter-Strike	04.2004 СМ, 05.2004 СМ,10.2004 СМ
Counter-Strike: Condition Zero	06.2004 РП, 07.2004 СМ
Counter-Strike: Source	02.2005 СМ, 01.2005 РП
Crystal Key 2	06.2004 CD
Dark Age of Camelot	07.2004 СМ
Dark Fall: Lights Out	11.2004 РП
Destiny Sphere: Сфера судьбы	03.2005 ВМ
Deus Ex: Invisible War	05.2004 СМ
Diablo II: Lord of Destruction	07.2004 СМ, 08.2004 СМ
Disciples II	03.2005 СМ
Dominions II: The Ascension Wars	05.2004 CD
Doom III	10.2004 РП, 11.2004 СМ
Egyptian Prophecy: The Fate of Ramses	07.2004 РП
Eve Online	01.2005 РП
Evil Genius	12.2004 РП, 03.2005 СМ
Fallout 2	04.2004 СМ, 06.2004 СМ, 08.2004 СМ, 10.2004 СМ, 12.2004 СМ
Far Cry	05.2004 РП
FlatOut: На предельной скорости	03.2005 РП
Freelancer	03.2005 СМ
Full Spectrum Warrior	12.2004 РП
Gothic II	10.2004 CD
Gothic II: Night of the Raven	10.2004 РП
Ground Control 2: Operation Exodus	09.2004 РП
Half-Life 2	02.2005 РП
Harry Potter: The Prrisoner of Azkaban	08.2004 CD
Hearts of Iron II (День Победы 2)	03.2005 РП
Hitman: Contracts	07.2004 РП
Jack the Ripper	05.2004 РП
Joint Opeartions: Typhoon Rising	09.2004 РП
Kelly Slater's Pro Surfer	05.2004 РП
kill.switch	08.2004 CD
Knight of the Temple	06.2004 CD
Knights of Honour	01.2005 РП
Kohan 2: Kings of War	01.2005 РП, 02.2005 СМ
Legacy of Kain: Defiance	04.2004 РП
Lineage 2: The Chaotic Chronicle	04.2004 РП
Lock On: Modern Air Combat	04.2004 РП
Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth.	03.2005 РП
Lords of the Realm III	06.2004 РП
Manhunt	07.2004 РП
Max Payne 2: Hellsing	10.2004 РП
Max Payne 2: Mix Payne	09.2004 РП
Medal of Honor: Pacific Assault	02.2005 РП
Medieval Conquest	11.2004 РП
Mortyr 2	02.2005 CD
MS Flight Simulator 2004	08.2004 СМ, 09.2004 СМ
Myst IV: Revelation	12.2004 РП, 01.2005 РП
Nancy Drew: The Secret of Shadow Ranch	10.2004 CD
Need for Speed Underground 2	02.2005 РП
Neverwinter Nights: Hordes of Underdark	04.2004 РП, 04.2004 СМ, 05.2004 СМ
NHL Eastside Hockey	11.2004 РП
Onimusha: Warlords	04.2004 РП
Painkiller	06.2004 РП
Painkiller: Battle out of Hell	02.2005 РП
Pax Romana	04.2004 РП
Planescape: Torment	03.2005 СМ
Political Machine	11.2004 РП
Port Royale 2	12.2004 РП
Prince of Persia: Warrior Within	02.2005 РП, 03.2005 РП
Ragnarok Online	09.2004 РП
Riot Police	05.2004 РП
Rise of Nations: Thrones & Patriots	07.2004 РП
RollerCoaster Tycoon 3	01.2005 РП
Rome: Total War	12.2004 РП, 01.2005 СМ, 02.2005 СМ
Sacred	06.2004 РП, 07.2004 СМ - 2 статьи, 08.2004 СМ, 09.2004 СМ, 10.2004 СМ, 01.2005 СМ
Shadow Ops: Red Mercury	12.2004 РП
Sid Meier's Pirates	02.2005 РП
Silent Hill IV: The Room	11.2004 РП
Silent Hunter 2	06.2004 CD
Silent Storm: Часовые	06.2004 РП, 07.2004 РП
Spellforce: Breath of Winter	12.2004 РП
Sphere of Destiny	02.2005 ВМ
Splinter Cell Mission Pack	04.2004 РП
Star Wars Battlefront	12.2004 РП
Starcraft: Brood War	04.2004 СМ, 06.2004 СМ, 07.2004 СМ, 09.2004 СМ, 11.2004 СМ, 01.2005 СМ
Starshatter	11.2004 CD
Syberia 2	06.2004 РП
The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay	03.2005 РП
The Elder Scrolls III: Morrowind	10.2004 СМ
The Sims 2	11.2004 РП, 12.2004 СМ, 01.2005 СМ, 03.2005 СМ
The Suffering	09.2004 СМ
The Suffering: Prison is Hell	08.2004 РП
The Westerner	10.2004 РП
Thief 3: Deadly Shadows	08.2004 РП
Tom Clancy's Rainbow Six: Athena Sword	06.2004 РП
Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow	06.2004 РП
Transport Giant	11.2004 РП
Tribes: Vengeance	01.2005 РП
True Crime: Streets of L.A.	07.2004 РП
Two Thrones	05.2004 РП
UEFA Euro 2004	07.2004 РП
Ultima Online	06.2004 СМ, 08.2004 СМ, 09.2004 СМ, 11.2004 СМ
Unreal Tournament 2004	05.2004 РП
Uru: Path of the Shell	10.2004 РП
Uru: To D'ni	09.2004 РП
Vampire: The Masquerade — Bloodlines.	03.2005 РП
Victoria	04.2004 РП, 08.2004 СМ, 10.2004 СМ
Victoria: VIP	11.2004 РП
Vietcong Fist Alpha	04.2004 РП
Warcraft III: Nature's Call: Spider Queen	10.2004 РП
Warcraft III: The Frozen Throne	04.2004 СМ, 05.2004 СМ, 06.2004 СМ, 07.2004 СМ, 08.2004 СМ, 09.2004 СМ, 10.2004 СМ, 11.2004 СМ, 12.2004 СМ, 01.2005 СМ, 02.2005 СМ,
Warcraft III: The Frozen Throne Dota	03.2005 СМ
Warcraft III: The War of Corruption	10.2004 РП
Warcraft III: Орда наступает	11.2004 РП
Warcraft III: Расхитители гробниц	01.2005 РП
Warhammer 40000: Dawn of War	12.2004 РП, 01.2005 СМ, 02.2005 СМ, 03.2005 СМ
Warlords Battlecry III	08.2004 РП, 11.2004 СМ
Wars & Warriors: Joan of Arc	05.2004 CD
Wings of War	11.2004 РП
World of Pirates	10.2004 РП
World of Warcraft	03.2005 ВМ
X2: The Threat	12.2004 СМ, 02.2005 СМ
Zoo Empire	10.2004 РП
Zoo Tycoon 2	02.2005 РП
Александр	02.2005 РП
Блицкриг: Смертельная схватка-2	08.2004 РП
Братья-Пилоты. Обратная сторона Земли	09.2004 РП
В тылу врага	09.2004 РП
Вий: история, рассказанная заново	10.2004 РП
Власть закона	07.2004 РП
Власть закона: Полицейские истории	01.2005 РП
Герои Меча и Магии IV	04.2004 СМ
Звездные волки	01.2005 РП, 03.2005 СМ
Как достать соседа-2: Адские каникулы	05.2004 РП
Колонизация: Битва за новые земли	08.2004 РП
Король друидов 2	06.2004 CD
Космические рейнджеры 2: Доминаторы	01.2005 РП, 02.2005 СМ
Крестоносцы	08.2004 РП, 09.2004 СМ
Магия войны. Знамена Тьмы.	03.2005 РП
Операция Silent Storm	04.2004 СМ
Осада	07.2004 РП
Периметр	07.2004 РП
Пираты Карибского моря	06.2004 СМ
Пираты Карибского моря: Корсары А&М	12.2004 РП
Полная труба	05.2004 CD
Путешествие к центру Земли	04.2004 РП
Саботаж	09.2004 РП
Сфера	08.2004 СМ, 11.2004 СМ, 03.2004 СМ - 2 статьи
Сфера: Материк Власти	02.2005 ВМ, 03.2005 ВМ


1С
ФИРМА «1С»


Акелла